

Un RTS tare, care vă pune „strategia” la grea încercare

Aliens vs Predator • Anno 1602 • Air Force Combat
• Commandos • Call of Duty • Counter War • Revolution
• NBA '99 • Quest for Glory • Red Earth • Redline
• RollerCoaster Tycoon • SimCity - SimCity - SimCity
TOCA 2 • Warzone 2100



Un nou look!

Iată că am ajuns și la numărul din martie. Mult așteptatul număr de martie! După cum bine vedeți, în această ediție ne-am propus să aducem o serie de modificări majore în ceea ce privește look-ul revistei. Ca structură nu s-a schimbat absolut nimic. Am încercat să schimbăm un pic și stilul nostru de a scrie. De ce? Unii ne-au acuzat că suntem prea serioși și că poate ar trebui să învățăm să fim un pic mai glumeți, să creăm o atmosferă mult mai destinsă. OK! Zis și făcut. Ne-am adunat cu toții și după îndelungi discuții, fiecare dintre noi a încercat să scrie mai lejer, însă în așa fel încât calitatea informațională să rămână la fel de ridicată. În ce măsură am reușit, rămâne să apreciați dumneavoastră, cititorii. Oricum, în această lună supunem atenției dumneavoastră o serie dintre cele mai așteptate și apreciate jocuri la ora actuală. Sim City 3000, Fleet Commander și Quake 3 sunt doar câteva dintre titlurile răsunătoare despre care am scris. Cel mai cuprinzător articol de luna această este însă cel despre Alpha Centauri, care a fost lansat de curând și care a intrat deja în topul multor reviste de specialitate din străinătate. Așadar, colegul nostru, Marius Ghinea, a încercat să realizeze un articol complet din toate punctele de vedere. Și după părerea mea proprie și personală cred că este cel mai bun articol din toată revista.

Numărul de pagini a rămas același. Mulți dintre voi au vrut să știe dacă există șanse să mărim numărul de pagini undeva în perioada imediat următoare. Adevărul e că dacă lucrurile merg la fel de bine ca și până acum, probabil că undeva pe la sfârșitul acestui an s-ar putea să mai anexăm câteva pagini revistei noastre. Asta numai așa ca să nu se mai plângă unii și alții că irosim pagini cu tot felul de articole inutile ca cele destinate aparițiilor muzicale și filmelor. Luna aceasta

am renunțat însă la pagina de muzică și am scris ceva mai mult despre filmul de desene animate „A Bug's Life”. Acesta a avut un succes enorm în State și în aproximativ toate țările din Europa. În acest articol puteți afla cum a fost realizat cel mai complex film de desene animate, alături de Toy Story și Ants. Trebuie totuși să înțelegeți că aceste două pagini de revistă, în care încercăm să vă informăm despre ce se mai petrece în lumea filmului și a muzicii, sunt extrem de importante pentru unii dintre cititori. Scrisorile și diversele noastre întrebări adresate unui grup de cititori LEVEL din Brașov au demonstrat că aceste pagini ar trebui să existe în continuare în revistă.

Ce mai lipsește din revistă? Bineînțeles că mulți ne cer un joc full! Dragii noștri LEVEL-iști, înțelegeți odată pentru totdeauna că pentru a publica un joc full, fie el vechi de câțiva ani, este nevoie de o anumită sumă de bani și pentru a acoperi aceste cheltuieli ar trebui să mărim prețul revistei. Și mă îndoiesc că vreți acest lucru. Alții au vrut un poster și asta s-a rezolvat destul de repede. Alții au vrut tot felul de ciudățenii și de lucruri imposibile. Nu pretind că noi realizăm revista perfectă, însă cred cu tărie că realizăm o revistă bună, cu un conținut informațional bogat și de ultimă oră. Ceea ce poate că lipsește din această revistă sunt testele de plăci grafice 3D și probabil o serie de articole despre cum funcționează un procesor sau alte componente. Undeva în viitorul apropiat o să avem articole și despre aceste lucruri. Oricum, articole despre plăci de sunet am tot avut. Și au fost, după părerea mea, extrem de detaliate și suficient de clare pentru a înțelege tot omul de rând despre ce este vorba. Deci, domnilor, vă urez toate cele bune și happy gaming, nu înainte de a gempui la nextul LEVEL!

Mr. President

International Game Magazine
LEVEL

B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Tel/Fax: 068/150886,
068/153108

E-mail: level@chip.ro

General Manager:
Dan Bădescu

Product Manager:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Secretar de redacție:
Cătălina Lazăr

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Nicolae Floristean (Nyk)
Marius Ghinea

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică și DTP:
Sorin Gruia

Publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Marketing:
Bogdan Bart
Leonte Mărginean

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka

Distribuție:
Ioana Bădescu
Leonte Mărginean

**Adresa pentru
corespondență:**
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov

Pentru distribuție contactați:
AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între
orele 13.00 și 15.00.

Cuprins

Editorial 3

Cuprins 4

Cuprins CD 6

Actualități 8

First Look

Infinite Worlds 16

Un RPG de lung metraj în care trebuie să te plimbi, să cauți și să rezolvi mistere. Ce mai, un quest în toată regula!

Imperialism 2: Age of Exploration 18

Strategie turn-based în care ai posibilitatea să stăpânești și să conduci un mare imperiu.

Quake 3 20

Da, da ați citit bine! Seria Quake continuă în aceeași manieră dură și sângeroasă.



Darkstone 22

Cu siguranță acest RPG va deveni unul din jocurile voastre preferate.



Preview

Flect Command 25

Simulator naval combinat cu un combat strategy de cea mai bună calitate, care vă va atrage atenția cu siguranță.

Deer Avenger 28

Vă mai aduceți aminte de Deer Hunter? Ei bine, aici rolurile se inversează și astfel vânătorul devine vânat.

King Pin: Life of crime 30

E timpul să jucăm un first person, care sper să se ridice la înălțimea așteptărilor voastre.

Championship Manager 3 32

Să fie oare acesta cel mai tare simulator de management?

Sistem Shock 2 34

Continuarea unui joc ce a innebunit o mulțime de gameri din toată lumea.

Descent 3 36

Cei de la Outrage au realizat un nou shooter din seria Descent. Era și timpul!!!



Prince of Persia 3D 39

Cine nu a auzit de Prince of Persia? Dacă nu v-a plăcut ce ați jucat până acum, de data aceasta în mod sigur veți fi plăcut surprinși.

Review

SimCity 3000 43

Iată un joc care vă va ține luni de zile în fața calculatorului. Ca de obicei, cei de la Maxis au făcut o treabă excelentă.

Settlers III 46

Dragii mei, aveți grijă mare de omuleții ăștia harnici și drăguți! Să facă treabă, da!?

ProBorder 48

Simulator de sport extrem de cea mai bună calitate.

Liath 54

Un quest clasic plin de aventură, în care trebuie să descoperi tot felul de obiecte și să treci de anumite obstacole.



Baldur's Gate 56

O nouă aventură în The Forgotten Realms.

Ashgan 58

O aventură de la Grolier Interactive în care o să ucizi tot felul de monștri pentru a-ți atinge scopul.



Gangsters: Organized Crime 60

Un joc tare în care veți cunoaște America anilor '20 și în care veți juca rolul unui pamblicar mic și ambițios.

Alpha Centauri 62

Continuare în spațiu a celebrului Civilization 2.

Myth II: Soulblighter 67

Un mit devenit realitate! Un joc de strategie ce se bazează pe o gândire de bun strateg și organizator.

Fallout 2 70

Oare acest joc mai are nevoie de vreo prezentare?!



The Fifth Element 72

Ubisoft vă prezintă un joc misto în care trebuie să salvați lumea de forțele răului.

Review Special Sierra 74

Una din cele mai tari firme realizatoare de jocuri, cu numeroase succese la activ.

Caesar II 75

Întoarcerea la origini...Haideti să ne amintim de vremurile în care jucam la sânge acest RTS.

Laisure Suite Larry 7: Love for sale 76

Aici găsiți tot ce vă trebuie. Acțiune, întâmplări neprevăzute... adică cam tot ce este legat de agățatul puicuțelor.



Lords of Magic 78

Un turn-based clasic în care trebuie să devii stăpânul unui tărâm plin de mister.

Red Baron 2 79

Simulator de zbor în care vei pilota avioane old-timere din vremea primului război mondial.



Filme

A bug's life 80

După Toy Story, Disney și Pixar au realizat un nou film, plin de aventură și umor.

Fun Stuff 82

You don't want to miss that, because it's about... Ho ho ho! Hi hi hi! Ha ha ha!

Playstation

Rapid Racer 84

Vitează, aventură și apă....Cam asta vă oferă o cursă de bărci cu motor.

Shadow Gunner 86

Va trebui ca împreună cu un roboțel să omori tot ce îți iese în cale.

Hardware 88

Race Leader Force Feedback, Pump Action Gun și Digital Station Shook de la Ubisoft România sunt gata să-și dezvăluie secretele.

Multimedia

Franceză cu Rayman 90

A sosit timpul să ne deprindem puțin cu franțuză!



„-Alo, casa Șecspir?” 92

Viața, opera și lumea lui Shakespeare!!!

Chat room 94

Let's have a nice bla-bla about you, me and of course about LEVEL!!!

Cuprins CD

Demos

Aliens vs Predator – Marine

Un alt demo al superbului joc de acțiune. De această dată joci rolul unui soldat din marină înarmat până-n dinți. Un pic mai complex decât demo-ul Predator. Merită jucat!

Anno1602

Strategie medievală pentru fanii Civilization, Settlers sau Caesar.

Close Combat 3

Strategie real-time care simulează luptele din al doilea război mondial ce s-au petrecut pe întregul spațiu sovietic. De fapt este surprins tot războiul dintre ruși și germani începând din 1941 până-n 1945.

Commandos: Call of Duty

Ați vrea să câștigați întregul război din Europa? Misiunile pentru popularul joc de strategie Commandos este gata să preia o bucatică din hard-urile voastre.

Gruntz

Un joc de puzzle, unde preiei controlul asupra unui mic caracter pe care trebuie să-l duci către următorul nivel.



Nascar Revolution

O nouă simulație Nascar, de această dată de la regii sporturilor: EA Sports.

NBA '99

După demo-urile FIFA '99 și NHL '99 vă prezentăm un demo al celui mai bun joc de baschet pentru PC - NBA '99!



Quest for Glory 5

Un demo foarte nou al cunoscutului joc de acțiune/aventură. Acum puteți alege dintre un mag și un luptător.



Redguard

Un nou titlu de la realizatorii lui The Elder Scrolls, însă de data aceasta nu avem de-a face cu un RPG, ci cu o acțiune 3D. Versiunea demo necesită Voodoo 3Dfx.

Redline

O acțiune post-catastrofică, unde te lupți cu diverși inamici cu ajutorul unei mașini blindate sau înarmat până-n dinți cu tot felul de arme.

RollerCoaster Tycoon

Așteptați cu nerăbdare Transport Tycoon 2? Nasol! Dar nu vă îngrijați! Realizatorul TT, Chris Sawyer, a terminat titlul de față care este un mixaj dintre TT și Theme Park, unde poți construi propriul tău parc.



SimCity 3000

Ați vrea să aveți propriul vostru oraș? Nimic mai simplu, vă puteți face unul chiar acum, în acest demo! Alte comentarii?



Thunder Brigade

Un shooter futurist realizat cu tehnologia voxel. Așadar, nu necesită placă 3D... E ceva în genul bătrânului Comanche.

TOCA 2

TOCA 2 este un titlu mult așteptat! Deci s-ar putea ca acest demo să vă fie pe plac, mai ales că puteți încerca cursele folosind o Honda sau Formula Ford.



Warzone 2100

O altă strategie 3D real-time, a cărei acțiune se petrece în viitorul post-nuclear.

Hotshots

Dark Reign 2

O continuare complet 3D, cu misiuni indoor/outdoor, teren interactiv (poți arde păduri în care se ascund inamici). Povestea ne spune despre o trupă de rebeli care adună forțe pentru a lupta împotriva guvernului dictator.

Imperium Galactica 2

O continuare care arată extrem de bine. În total există peste 100 de planete care de abia așteaptă să fie cucerite, mai mult de 150 de invenții, libertate în modelarea spațiului, un story reușit... și suport 3D.

Midtown Madness

Un nou titlu din seria „Madness” de la Microsoft. În curând vom avea ocazia de a călători pe străzile Chicago-ului. Nu lipsește traficul, semafoarele, poliția și bineînțeles grafica superbă.

Rally Masters

Un simulator de raliu (surpriză!!!) cu o mulțime de mașini și moduri de joc (time attack, ghost play etc.), damage real și grafică super. De la cei care au realizat Motorhead.

Road Wars

Un joc racing/action care se petrece undeva în viitorul apropiat, unde fiecare trebuie să lupte pentru a supraviețui. Câștigi bani, îți repari mașina, o echipezi cu noi arme și apoi mergi la răzbel pe opt track-uri diferite.

Ruud Gullit Striker

O grafică superbă, comentarii trăznite, sistem de control ușor de folosit, AI deosebit și tactici garantate de însuși Ruud Gullit.

Shadowman

Un titlu horror 3D de acțiune de la realizatorii lui Turok, bazat pe comics-urile unde Shadowman, un luptător Voodoo nemuritor, trebuie să salveze lumea de la distrugere.

Shock Troopers

O strategie 3D real-time de la cei care au realizat Spellcross. Acțiunea se petrece în viitor după colapsul din anul 2000. Creatorii sunt deosebit de mândri de interfață și de misiunile non-lineare, ca și de grafica reușită.

Simon Sorcerer 3

Iată în sfârșit primele poze a celei de-a treia părți a popularului titlu de aventură Simon the Soccerer. Iarăși aventură, însă de data într-o grafică complet 3D cu o grămadă de view-uri. Este bazat pe engine-ul folosit în Prince of Persia 3D!

Soldier of Fortune

Primele imagini din jocul de acțiune Soldier of Fortune realizat de cei care au pus pe picioare Hexen și Heretic. Din nou motor Quake II și acțiune gen quake, dar se aseamănă foarte tare cu stilul Spec Ops.

Team Fortress 2

Un joc de rețea de sine stătător care folosește engine-ul Half-Life. S-ar putea să avem de-a face cu cel mai real joc de război de până acum. Deci, vei participa la realizarea unor misiuni extrem de bine concepute și realizate.

Wages of Sin

Expansion disk pentru Sin, care aduce 17 noi misiuni single player (docks, casino, laboratory etc.), 12 hărți pentru rețea, 7 arme noi, 12 inamici noi, noi caractere și o nouă poveste.

Shareware

ACDSee 2.4

După o lungă perioadă vine noua versiune a popularului ACDsee, un viewer de imagini deosebit de bine realizat.

CacheMan 3.5

Un utilitar nemaipomenit pentru a vă spori performanțele calculatorului.

CDquickCache 3.51

Un utilitar deosebit, cel mai bun de felul său. Cdquick Cache folosește

un algoritm inteligent care modifică cache-ul astfel încât să mărescă viteza unității CD-ROM.

FreeSpace 1.03

Program ce compresează o serie de fișiere pentru a elibera spațiu pe harddisk. La început te întreabă cam cât spațiu vrei să eliberezi iar apoi testează disk-ul pentru a găsi directoarele/ fișierele care sunt bune de compresat.

MEMTurbo

Măriți viteza memoriei și deci a întregului sistem. Asta se face prin: defragmentarea RAM-ului fizic, ștergând DLL-urile din memorie etc.

PCLock98 3.02

Program ce asigură protecția împotriva altor utilizatori.

PowerStrip 2.35

Un program deosebit care permite modificarea setărilor monitorului și plăcii grafice.

SystemCleaner 98

Programul corectează erorile din Win 9x prin căutarea și ștergerea fișierelor ce produc erori.

WinAmp 2.09

Din nou cea mai nouă versiune a renumitului player MP3, MOD, S3M.

WinAmp 2.091

Update Winamp de la versiunea 2.09 la 2.091!

WinBOOST98 1.23

Utilitar optimizat pentru Windows 98, permite accesul la o serie de setări care altfel ar fi greu de accesat.

WinRar 2.06

Cea mai nouă versiune a popularului program de compresie. Această versiune corectează o serie de erori ce apăreau în versiunile precedente. Conține și o serie de îmbunătățiri.

WinZip 7.0 SP1

Cea mai nouă versiune a celui mai popular program de compresie. Versiunea 7.0 are o nouă interfață și o mulțime de noi facilități.

FLASH

Baldur's Gate 1.1.4315 Patch Released

Cei de la Black Isle Studios au lansat un nou patch, versiunea 1.1.4315 pentru Baldur's Gate care vrea să rezolve o parte din problemele apărute în joc. Acest patch conține o schimbare de scenariu plus alte cinci fixări de bug-uri, incluzând un fix pentru caracterul care se blochează în diferite etaje în palatul Duchal, diferite fixări pentru scrierea din jurnal, erorile din grafică și de pe hartă și un fix pentru ceea ce se întâmpla din când în când în momentul în care salvam jocul. Putând fi obținut de la site-ul de la Interplay (www.interplay.com) patch-ul are în jur de 4.3 MB și este destinat versiunii Nord Americane a jocului.

Se anunță Caesar III pentru Mac-uri

Iată că renumitul joc de strategie cunoaște acum o transpunere în format Mac. Nu de mult au fost realizate în format Mac și primele două versiuni ale lui Caesar. Apar o serie de lucruri noi atât în interfața pe care o are jocul cât și în ceea ce privește avansarea în acțiune care este mult mai bine pusă la punct. De asemenea, acum avem de-a face cu un fundal muzical mai bun, animația este mult mai detaliată, precum și unitățile și structurile. Versiunea pentru Mac este preconizată să apară în luna iunie a acestui an.

Mărțișor cu surprize

Luna martie pare să ne aducă o mulțime de surprize plăcute. Championship Manager 3 va apărea în sfârșit pe 10 martie după ce a fost amânat de nenumărate ori. Alte două jocuri mult așteptate ce vor fi lansate în această lună sunt Heroes of Might and Magic III (3 martie) și Civilization: Call to Power (16 martie).

Sony

Un nou set de boxe

SRS-Z500PC este noul set de boxe de la Sony. Aceste accesorii sunt ideale pentru aplicațiile multimedia și jocurile pe calculator datorită îmbunătățirilor aduse în domeniul sunetului bass. SRS-Z500PC are o putere de 60W PMPO și deține un amplificator integrat care folosește IBB (Intelligent Bass Boost) pentru superbass. IBB permite emiterea de semnale de frecvență joasă folosind circuite adiționale care calculează exact cât bass boost este nevoie să aplice; dacă volumul este tare, atunci va adăuga mai puțin bass boost pentru a preveni distorsiunile la fiecare nivel de sunet. Răspunsul de frecvență este

situat între 60 Hz și 20 kHz, și, ca toate boxele Sony, are un scut împotriva interferențelor de tip magnetic pentru a putea fi folosite fără probleme lângă un monitor.

Informații: Sony Overseas
Tel: 01-2244712



Connectix

PlayStation și... Mac-urile

Compania Connectix a realizat Virtual Game Station, o aplicație care permite utilizatorilor Macintosh să ruleze jocuri PlayStation pe computerele lor. Connectix, care produce și un emulator pentru procesoarele Intel care permite software-ului Windows să ruleze și pe Macintosh, a prezentat Virtual Game Station la Macworld Expo. Noul program permite astfel utilizatorilor Macintosh să-și transforme computerul într-o consolă pentru jocurile pentru PlayStation.

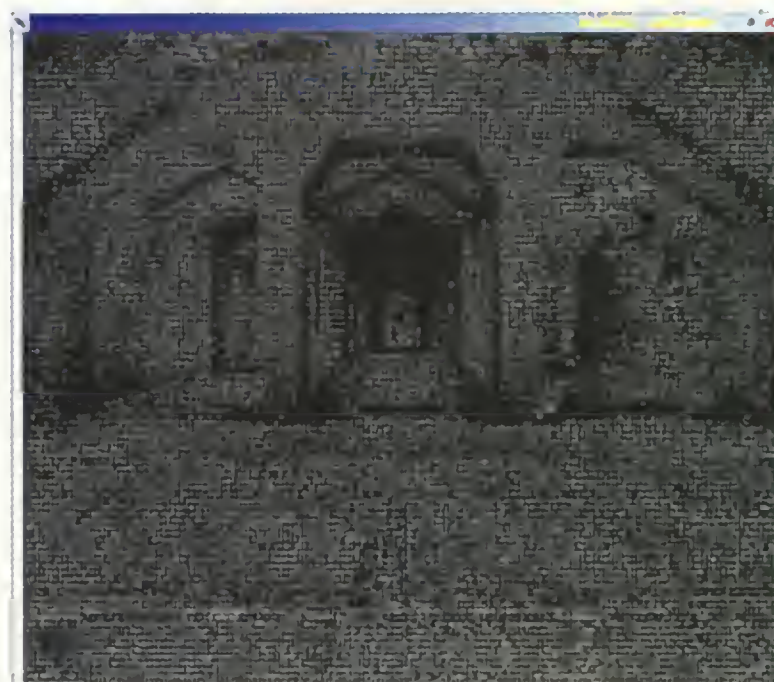
Deși există și alte aplicații care permit utilizatorilor să ruleze jocuri arcade pe computerele lor, aceasta este prima dată când populara platforma PlayStation a fost transferată pe platforma Apple sau oricare altă platformă, deoarece, în mod obișnuit o consolă PlayStation merge numai cu ajutorul unui televizor. Nu toate jocurile vor rula însă pe Virtual Game Station, iar lista celor compatibile se află la site-ul Connectix. Connectix nu are vreun acord cu Sony, dar crede că produsul nu include vreo proprietate intelectuală a lui Sony.

Quake

„Am trăit s-o văd și pe asta!”, „Unii mor de foame și ăștia au timp de așa ceva...”, „O, Doamne! Și acum îmi mai lăcrimează ochii!”, „Este realmente fantastic!”. Cam asemenea reacții ar putea declanșa un... Quake în mod TEXT (!!!). Ei, da, ați citit bine. Este vorba într-adevăr de Quake în mod text. Totul a pornit de la un proiect (AA project) al lui Jan Hubicka care a conceput o bibliotecă de rutine grafice bazată pe caracterele codului ASCII. Ulterior s-a adăugat și contribuția lui Greg Alexander și astfel a rezultat popularul 3D shooter jucabil în Linux până și pe un modest teletype. Cele trei obiective principale ale proiectului AA, așa cum sunt ele expuse de inițiatori, i-ar entuziasma pe unii iar pe alții cel puțin i-ar face să zâmbească: 1) portarea în totalitate a softului important (de exemplu Doom, Second Reality, X Windows, etc.) pe AA-lib;

2) portarea AA-lib pe toate platformele disponibile (în principal ZX-Spectrum și Sharp - pe când un Quake pe Spectrum? -); 3) determinarea lui IBM de a relansa producția de cartele MDA (Monochrome Display Adapter).

Așa arată un XTerm în care rulează un Textmode Quake.



ELECTRONIC ARTS ESTE IN ROMANIA

MAXIS - EA SPORTS - JANE'S SIMULATIONS - BULLFROG - ORIGIN - NOVALOGIC

UN NOU MAGAZIN

Adresă: B-dul M.

Kogălniceanu 5

Tel/Fax: (01)

3125524

ÎN BUCUREȘTI

JOCUL LUNII ESTE:

PREMIER LEAGUE MANAGER 99



MADDEN NFL 99
NASCAR 99
NBA LIVE 99
NHL 99
FIFA 99
WORLD CUP 98
MADDEN NFL 99
F16/MIG 29
ANDRETTI RACING
JOYPAD
PROMO
ISRAELI AIR FORCE
NHL 98 JOYPAD PROMO
DUNGEON KEEPER GOLD
CLASSIC
FIGHTER PILOT
PROPHECY GOLD
MOTO RACER 2
POPULOUS - THE
BEGINNING
FIFA 99
TEST DRIVE 4x4
TRESPASSER
ESPN X GAMES PRO
BOARDER
NBA LIVE 99
TEST DRIVE 5
THE VEGAS COURSES
(ADD ON FOR TIGER
WOODS)
WW II FIGHTERS
BLADE RUNNER CLASSIC
C&C CLASSIC
C&C RED ALERT
C&C WORLD WIDE
WARFARE (C&C, C&C
RED ALERT, MISSION

DISAS)
FUTURE COP LAPD
LANDS OF LORE 2
CLASSIC
RECOIL
SIMCITY 3000
SUPERBIKES
BATTLE GROEP
SID MEIERS ALPHA
CENTAURI
DARKSTONE
DELTA FORCE
ROLLERBALL
A10 TANK SPANKER
NASCAR 99
REDLINE
ULTIMA ASCENSION
LANDS OF LORE 3
WORLD CUP CRICKET
DUNGEON KEEPER 2
BIG AIR
TIBERIAN SUN
A1064D LONGBOW
CLASSIC
ATF CLASSIC
BEASTS & BUMPKINS
CLASSIC
COMMANCHE 3 GOLD
CRICKET 97 (ASHES)
CROC
DARK OMEN
DARKLIGHT CLASSIC
DEADLOCK: SHINE
WARS
DUNE 2000
JANE'S F15
EA PREMIER LEAGUE

MANAGER
FIFA SOCCER MANAGER
CLASSIC
FIFA: ROAD TO THE
WORLD CUP 98
KKND CLASSIC
LBA 2 CLASSIC
NBA 98 JOYPAD
NEED FOR SPEED 3
NEED FOR SPEED II
CLASSIC
NHL 97 CLASSIC
NHL 99
PRIVATEER 2 CLASSIC
QUEEN: THE EYE
SIM SAFARI
SYNDICATE WARS
CLASSIC
THE ARSENAL C&C
RED ALERT & AFTER
MATH (DOUBLE PACK)
THE TOURNAMENT
COURSES ADD ON
THE TPC COURSES -
ADD ON
THEME HOSPITAL
CLASSIC
TIGER WOODS 99
ULTIMA COLLECTION
ULTIMA ONLINE
USNF 97 CLASSIC
WARGAMES
WING 4 CLASSIC
WORLD OF COMBAT
2000
X FILES THE GAME



BEST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS ÎN ROMÂNIA. JOCURI EN-DETAIL SE GĂSESC LA MAGAZINUL DIN PASAJUL LIPSCANI. INFORMAȚII LA TEL: 092556510 SAU 3102832 PENTRU RESELLERI SE ACORDĂ PREȚURI FOARTE AVANTAJOASE. CĂUTĂM RESELLERI ÎN TOATĂ ȚARA.

Magazinul tau de calculatoare

BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU. BUCUREȘTI. TEL 310.28.32 FAX: 6795742

ELECTRONIC ARTS



PC-CD

FLASH

A apărut DirectX 6.1

La site-ul celor de la Microsoft puteți găsi ultima versiune a DirectX-ului. În acest ultim release vom avea și DirectXMusic API care ajută la rularea muzicii MIDI și suportă și îmbunătățirile grafice pe care le are Pentium III. Cei care vor să facă un download la această ultimă versiune trebuie să fie atenți, deoarece unii gameri au întâlnit dificultăți după instalarea lui la rularea unor jocuri precum Quake 2 și Heretic 2, dar Steve Stringer de la Activision a anunțat că va verifica conflictele ce apar între DirectX și Heretic 2. Cei interesați în obținerea acestui download se pot duce la site-ul Microsoft-ului (www.microsoft.com/directx/download.asp).

WM

Așa se intitulează (pentru moment) noul joc de acțiune/aventură realizat de cei de la Trecision, joc ce se scaldă într-o grafică 3D și a cărei acțiune ne aruncă în decorul realist al unui castel din Austria. În colțurile întunecate ale castelului vor exista o serie de enigme pe care trebuie să le aflăm, printre acestea se numără și Ley Line - o sursă de energie necunoscută. Vom avea de controlat în joc două personaje: unul este un om de știință, specializat în activitățile paranormale, pe nume Dr. Darrell Boone și o avocată care trebuie să supravegheze cercetările lui Boone, numele ei fiind Victoria Conroy. Jocul poate fi fie un 3rd person, fie un 1st person iar acțiunea se desfășoară atât în interiorul castelului cât și în împrejurimile acestuia. Vor fi umbre real-time, animații cu scheleți, lumini impresionante, sisteme de particule pentru efectul de fum și scântei, scene animate, secvențe video real-time.

Pharaoh - Sierra

Haideți să ne facem de cap într-un joc bazat pe întâmplările petrecute în Egiptul antic. Și dacă se poate, ar fi bine ca de data asta să nu mai avem de-a face cu vreo clonă de Myst - noi



vrem să conducem un imperiu nu să admirăm tot felul de peisaje minunate și să ne plictisim repede, nu-I așa? Cu alte cuvinte, dați-ne domnilor un joc de strategie.

Iată cam ce plănuiesc cei de la Sierra Impressions. Acțiunea se petrece undeva între anii 2900-700 î.H. și încearcă să surprindă întreaga evoluție a Egiptului în această perioadă. Gamerul va avea astfel mult de lucru, trebuind să construiască tot

felul de piramide și minunății. Cel mai important lucru este însă crearea unui popor suficient de avansat care să-ți permită dezvoltarea unei civilizații înfloritoare de-a lungul Nilului. Astfel, dacă strategia adoptată de tine este bună, micile sate care formează întru începuturi imperiul tău, vor deveni în curând mari orașe care vor juca un rol important în derularea istoriei. Va trebui să faci negoț cu alte imperii și în cele din urmă vei porni un război de extindere a Egiptului. Pentru început, acest titlu se anunță destul de promițător și va fi lansat undeva pe la sfârșitul acestei veri. La proiect vor lucra și o serie dintre programatorii ce au realizat Caesar III.



The Real Neverending Story

Când Nimicul este problema, tu reprezinți soluția. Mulți dintre voi s-ar putea să fie obișnuiți cu Povestea fără de sfârșit a lui Michael End. O serie de programatori germani care și-au dat



numele de Discreet Monsters intenționează să transforme această poveste într-un joc de aventură real-time și pe deasupra first person. Așadar, totul începe pe vremea pe când Fantasia se află în mare pericol de a fi anihilată de Nimic. Ceea ce poate salva lumea aceasta a visului de la distrugere este un nou nume, care poate fi dat numai de amuletul AURYN. Astfel, gamerul preia rolul eroului principal care ajunge în Fantasia și începe lungă sa călătorie pentru a rezolva acest mister. Dar totuși se

pare că nu ești singur: mai există și Necunoscutul. Care este și el ceva de genul Nimicului. V-am amestecat? Atunci reveniți-vă că lucrurile sunt mai simple decât par la prima vedere. În timp ce totul pare fără sens, eroul nostru are tot felul de viziuni în care Childlike Empress (Prințesa Copil) îți dă sfaturi și îți spune să găsești amuletul AURYN, elementul care poate salva Fantasia de la distrugere, și să crezi ceea ce vezi - ceea ce vezi cu adevărat. Și astfel, toată acțiunea se transformă în căutarea acestui amulet. Discreet Monsters lucrează la Monster Engine® încă din 1995. Acest engine permite realizarea unor lumi 3D real time comprimând zonele indoor și outdoor și va suporta majoritatea acceleratoarelor 3D. Data de lansare nu a fost precizată.



Câștigătorii Tombolei LEVEL – Ubi Soft România

Iată-i și pe fericiții câștigători ai tombolei organizate de LEVEL împreună cu firma Ubi Soft. Luna viitoare vom avea mult mai multe concursuri, așa că fiți pe fază LEVEL-iști. Și acum să vedem cine și ce a câștigat:

Marele Premiu (Subwoofer Guillemot): Diaconescu Simona (București)

Premiul I (Joc Pod Gold): Găvan Florentin (Constanța)

Premiul II (Joc Rayman Designer): Bloju Claudiu (Reșița)

Premiul III (Joc Adventures Music): Mândruțiu Adrian Călin (Cluj - Napoca)

Mențiuni:

- Joc Pod: Godină Constantin Filip (Iași), Bólonyi Claudiu (Brașov), Dobrescu Andrei (București), Tolea Ilie (Constanța)

- Joc Subculture: Lazăr Lian Constantin (Deva), Dumitrescu Dragoș (București), Stan Alexandru (Ploiești), Munteanu Marian Răzvan (Slobozia)

Fighter Duel 2.0 – Ocean

Prima versiune a acestui titlu nu a avut mare priză printre gamerii care preferau luptele aeriene combinate cu misiuni interesante și grafică cât mai bună. Astfel, în ciuda titlului, Fighter Duel 2.0 va fi un joc plin de misiuni diferite atât din punct de vedere al temei (bombardare, atac, escortare) cât și din punctul de vedere al peisajului în care se desfășoară acțiunea (pe mare, pe uscat, pe zi, pe timp de noapte). Interesant este faptul că pe lângă misiunile și campaniile pe care le avem la dispoziție vom avea și o campanie pe care o vom configura după bunul nostru plac. S-au adus contribuții considerabile și în rândul

avioanelor ce vor apărea în joc, fie că le vom pilota, fie că vom avea de-a face cu ele în timpul misiunilor. Astfel, vom avea la dispoziție obișnuitele Me



109, Spitfire, Mustang, Zero și chiar avioanele speciale Me 262, Komet, Arado 234C Blitz, Tempest V, toate fiind realizate într-o grafică mult îmbunătățită față de prima versiune. Jocul va cunoaște o rezoluție de la 320x240 până la 1600x1200, în 256 de culori iar pentru deținătorii de plăci 3Dfx grafica va rula pe 16 biți. Vom avea terenuri realiste iar gloanțele, pe lângă faptul că sunt reprezentate bestial, vor crea stricăciuni exact în locul în care vor lovi avionul respectiv.



Sim City 3000 în topuri

Sim City 3000 a fost cel mai vândut joc în săptămâna 24-30 ianuarie 1999, deloc rău având în vedere că a fost de-abia prima săptămână în care a intrat pe piață.

Starcraft este în regres cu două locuri și a ocupat locul cinci în săptămâna respectivă, iar Deer Hunter II 3D a reapărut pe poziția patru. A urcat în top Microsoft Combat Flight Simulator până pe la locul șapte și Baldur's Gate s-a „mulțumit” săptămâna aceasta cu bronzul.

La vânzare, Sim City 3000 depășește 28 USD și prețul acestuia are o ușoară tendință descrescătoare, deloc rău, având în vedere că șapte din cele zece titluri din top au un preț ce variază între 28 și 44 USD, în timp ce restul se găsesc toate sub 20 USD.

Producătorii au scos pe piață în general jocuri „fun of hunting” și încă îi găsim stând confortabil la aceeași masă proverbială. Ceea ce am învățat din săptămâna 23-30 este destul de ușor de înțeles: bugetul titlurilor impun regula „jocului”.

FLASH

Falcon 4.0 Patch Release

Cei de la Micropose au lansat pe piață un patch, versiunea 1.04 pentru simulatorul de zbor Falcon 4.0 și au anunțat că la ora actuală se lucrează la un altul. Noul patch fixează o serie de probleme precum scăpările de memorie, numeroase lupte tactice, corectează jurnalul, câteva corecții în modul multiplayer (pilotul automat nu mai intră la începutul misiunii), repararea scorului în luptele Dogfight în LAN. Adresa de la care puteți obține acest patch este www.micropose.com/corporatedesign/techsupport/f4update.htm.

Beta pentru ShockForce

Interactive Magic a anunțat că noul joc multiplayer ShockForce este la dispoziția oricărui gamer. ShockForce este un simulator de tanc într-un mediu futuristic și suportă până la 64 de jucători într-o singură arenă, arenă în care se pot forma și echipe.

Take-Two Interactive a ieșit la cumpărături

Firma mai sus amintită a achiziționat de curând Joytech Europe, Ltd – o firmă ce se ocupa de accesorii și LDA Distribution care se ocupă cu distribuirea software-ului de operare a jocurilor video în Anglia și Franța. Ryan Brant, președintele de la Take-Two Interactive afirma că LDA și Joytech le oferă posibilitatea să intre și pe piața europeană, mărindu-și astfel aria de distribuție. Astfel, la sfârșitul anului 1998 Joytech și LDA au adus un profit de aproximativ 20 milioane \$, firmei Take-Two. Dacă o ține tot așa în scurt timp Take-Two va deveni una din cele mai tari firme de distribuție de software din lume.

FLASH

PC – Misiune Imposibilă

Cei de la Infogrames plănuiesc să realizeze o versiune pentru PC, Playstation și Gameboy Color, a popularului joc de pe Nintendo 64 – Mission Impossible. Acest joc s-a vândut în peste un milion de exemplare, așa că nu este de mirare de compania Infogrames s-a gândit și la o versiune pentru PC. Jocul are la bază filmul cu același nume și combină povestea din film cu o acțiune third person de cea mai bună calitate. Misiune Imposibilă pentru Playstation va fi lansat prin iunie '99, pentru PC prin iulie iar pentru Gameboy vara aceasta. Mai multe informații puteți obține la (www.mission-impossible.net).

Guillemot – filială R&D în America de Nord?

Firma Guillemot își anunță intenția de a stabili o filială de cercetare și dezvoltare (research and development – R&D) în Montreal. Această filială va lărgi baza de date a companiei Guillemot și va oferi peste 300 de locuri de muncă în următorii cinci ani. Cei mai buni specialiști vor fi angajați pentru a face din Guillemot o companie cu cea mai bună tehnologie din industria hardware. În ultimele patru luni s-a încercat crearea unui produs care să ajute la îmbunătățirea graficii, sunetului și a accesoriilor, produs ce va fi lansat în viitorul apropiat. Proiectul celor de la Guillemot este atât de mare încât guvernul canadian s-a oferit să contribuie cu 25 milioane \$ canadieni, pe parcursul a cinci ani. Mai multe informații puteți obține la www.guillemot.com.

Battlezone II

Chiar dacă momentan Battlezone II este un titlu aflat încă în dezvoltare, cei de la Activision ne asigură că va încerca să schimbe impresia pe care a lăsat-o primul Battlezone. Primul release nu a cunoscut o popularitate prea mare printre gameri chiar dacă acțiunea jocului era destul de interesantă. În joc, jobul tău este pilotarea unui tanc dar există și elemente de strategie.



Dark Reign II

Josh Resnick, președintele companiei Pandemic Studios, care va crea Dark Reign II., a relatat că firma lui dorește să aducă un nou stil în rândul jocurilor de strategie. Astfel, dacă Dark Reign nu a fost un joc de strategie reușit, producătorii lui Dark Reign II ne-au asigurat că această nouă versiune va avea o mulțime de elemente noi care vor schimba impresia despre jocurile de strategie în general. Vor fi modificate efectele de peisaj, armele și controlul tactic al unităților. Cel mai important aspect adus jocului este realizarea lui în 3D. Astfel, totul va avea o nouă imagine începând cu terenurile și terminând cu unitățile care nu vor fi doar refăcute ci schimbate total. Nu vom mai întâlni soldați de mărimea tancurilor, totul fiind desenat la o scară mult mai mare. Acest lucru va face ca view-ul să fie mai apropiat iar unitățile pe care le vom avea nu vor fi nelimitate, ci chiar puține: nu mai multe de 50. Vor dispărea resursele pe care trebuie să le aduni, cu ajutorul cărora trebuia să construiești și vom avea la dispoziție transportoare care vor aduce de pe hărțile apropiate unitățile de luptă și părțile pentru asamblat clădiri.



Deci, nu numai că trebuie să distrugi tot ceea ce îți iese în cale pe niște terenuri impresionante dar trebuie să ai grijă și de resursele și unitățile de care dispui. Un lucru enervant în joc era când te loveai de inamic și nu prea aveai timp să-ți dai seama ce se întâmplă, dar acest aspect a fost îmbunătățit în acest nou release atât pe partea de acțiune cât și pe partea de strategie. Pentru partea de acțiune vom avea la început de controlat unul sau două vehicule iar pe partea de strategie s-a accentuat pe îmbunătățirea resurselor și construcțiilor în timp ce avansezi în joc. Nu vom avea în partea de strategie unele elemente cum ar fi pilotul de economie și depozitarea deșeurilor. S-au simplificat unele elemente ca managementul forțelor, astfel că nu vei mai avea de-a face cu tancuri ca o singură unitate ci cu escadroane de tancuri.

The Wheel of Time

Legend Entertainment Company lucrează din greu la un joc inspirat din romanele lui Robert Jordan. Creat cu ajutorul unui engine Unreal, The Wheel Of Time este un action 3D presărat cu strategie și un pic de RPG. Cu mult timp în urmă omenirea a permis, fără voie, intrarea lui The Dark One în lumea noastră. Cu ajutorul unor puternice forțe magice acesta a fost încarcerat undeva foarte departe, dar cheile care-l țineau închis s-au pierdut. Mii de ani mai târziu, patru facțiuni rivale au descoperit aceste chei. În varianta single vei deveni Elayna, the Amyrlin Seat și vei fi angajat într-o serie de intrigi care vor avea drept scop recuperarea cheii care ți-a fost furată. În multiplayer poți alege oricare dintre cei patru lideri, Elayna, The Lider of the Children of Light, The Hound sau The Forsaken și să lupți până la obținerea supremației. The Wheel of Time se joacă în stilul clasic al unui RPG, dar cu o accentuare mai puternică a acțiunii și suspansului. Fiind o lume fantastică și magică, majoritatea luptelor vor fi purtate cu magii de tot soiul. Nu lipsesc nici elementele de strategie, în cadrul fiecărei facțiuni existând alte grupuri, cu care vei putea negocia. Până acum jocul arată și sună bine, să vedem însă cum va arăta versiunea finală planificată pentru sfârșitul verii.

Tombola LEVEL și



În mâinile cui stă destinul planetei ?

1

- a) Vito Cornelius
- b) Korben Dallas
- c) Zorg

Unde trebuie duse pietrele sacre ?

2

- a) Într-un templu egiptean
- b) Într-un templu budist
- c) Într-un templu incaș

Și luna aceasta, Level și Ubi Soft România vă oferă premii interesante. Marele premiu - jocul The Fifth Element - de-abia așteaptă să intre în posesia dumneavoastră ! Adicional, se mai pot câștiga 3 rucsaci inscripționați cu sigla Ubisoft.

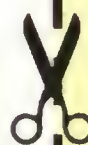
Tot ceea ce trebuie să faceți este să ne trimiteți talonul de mai jos cu răspunsurile corecte la întrebările alăturate. Câștigătorii sunt rugați să ne telefoneze pentru a stabili modalitatea de a intra în posesia premiilor (068/150886).

Tombola LEVEL



Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției noastre:
OP 13, CP4, 2200 Brașov



1

2

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul „ABONAMENTE”.

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”:
37075 la Societe Generale Brașov.

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

- ☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei
- ☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit lei în data de
cu mandatul postal / ordinul de plată nr.

talon de abonament

LEVEL

3/99

TOP TEN LEVEL

Hello gamers!

Să sperăm că vă place noua formă a revistei! Totul s-a schimbat numai topul a rămas la fel sau, mă rog, s-a mai schimbat și el pe ici pe colo în punctele esențiale. Surpriza care poartă numele de Unreal a intrat în sfârșit în top și are o adevărată tendință crescătoare. De asemenea, cititorii noștri au reacționat destul de rapid la apariția pe piață a Half-Life-ului, câștigând astfel numeroase puncte care au determinat urcarea lui în top. În rest, toate cum le știți! TR3-ul a început să o ia vertiginos în jos și probabil că luna viitoare nici nu se va mai afla în top.

Bai, LEVEL-iștilor!

Loc	Titlu	Producător	Tendința
1	Starcraft	Blizzard	↔
2	NFSIII	EA	↔
3	Age of Empires	Ensemble	↗
4	Half-Life	Sierra	↗
5	MK4	Midway	↗
6	Tomb Raider 3	Eidos	↗
7	Quake2	ID Software	↗
8	Unreal	GT Interactive	↗
9	Ultimate Soccer M.	Sierra	↗
10	NBA99	EA Sports	↔

TOP TEN LEVEL

Care crezi că sunt cele mai bune jocuri?

Scrie alăturat 10 jocuri pe care le consideri „tari”, în ordinea preferințelor tale și expediază talonul pe adresa redacției:

OP 13, CP 4, 2200 Brașov.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____



☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Pret	Total
LEVEL 6, 7, 8, 9, 10,11		12.000	
LEVEL Septembrie		15.000	
LEVEL Octombrie		15.000	
LEVEL Noiembrie		25.000	
LEVEL Decembrie		25.000	
TOTAL:			

Am plătit lei în data de
cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Nu uitați să completați numele și adresa pe verso!

talon de comandă

LEVEL
3/99

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata, vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
(068/153108, 068/150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
D-na Ioana Bădescu,
OP 13, CP 4, 2200 Brașov
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”
37075 la Societe Generale Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Nu expediem reviste ramburs!

Iron Strategy

Cu ceva timp în urmă, o firmă rusească realizatoare de jocuri, Nikita, a lansat un joc numit Parkan care este o combinație între Privateer și System Shock. Iron Strategy reprezintă o continuare a lui Parkan. Cei de la Nikita afirmă că acest titlu reprezintă mai degrabă o legătură între Parkan și o eventuală nouă versiune a acestui joc: probabil Parkan 2. Eroii jocului sosesc din întâmplare pe o planetă unde se antrenează niște unități de luptă. Aceștia nimeresc chiar în mijlocul unei astfel de bătălii și se văd nevoiți să lupte pentru a-și salva viața. Există mai multe misiuni și zone de luptă, în care vă veți putea lupta pentru supraviețuire. După spusele a doi dintre cei care au participat la realizarea lui Iron Strategy, Oleg Kostin și Alexander Okroug, ideea de bază este să creeze un joc de strategie first person în care să regăsim trăsături pe care le-am întâlnit în Battlezone

sau Total Annihilation. În general sunt două feluri de misiuni. Prima include distrugerea unei structuri, eliberarea unor prizonieri sau apărarea unui obiectiv. Cel de-al doilea tip de misiuni sunt caracteristice unui RTS. Adică trebuie să construiești baze, să strângi resurse sau să ucizi dușmanii care te supără. Cred că noua realizare a celor de la Nikita va fi un adevărat succes deoarece combină niște trăsături pe care le regăsim în mai multe genuri de jocuri. Jocul va fi lansat în vara acestui an, mai precis în luna august. Să sperăm că va fi ceva de calitate.



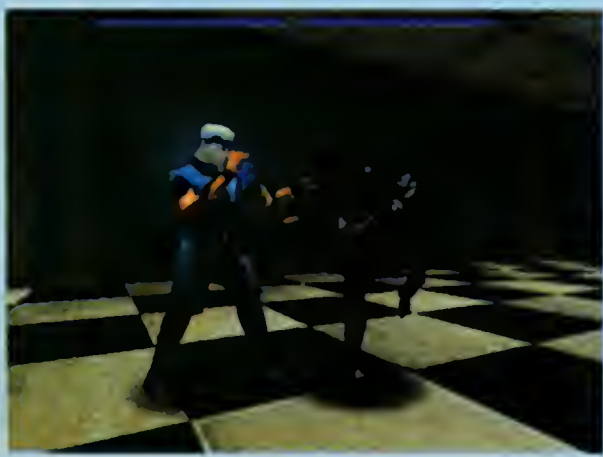
FLASH

The Rift – un alt RTS

ThrushWave Technologies anunță lansarea unui joc real-time strategy numit The Rift. Acțiunea se bazează pe aventurile unei flote stelare în spațiu. Mai precis, este vorba de worm holes (găuri de vierme) care îi poartă pe eroii jocului în mai multe sisteme solare. După o călătorie de vreo 15 ani, oamenii ajung pe o planetă numită Proxima, pe care oamenii de știință au clasificat-o a fi capabilă să mențină viața. Acțiunea pare a fi de calitate. Să vedem cum o să se prezinte și la celelalte capitole. Prea mult nu vom avea de așteptat pentru că ThrushWave planuiește să lanseze acest joc în vara acestui an.

Omikron: The Nomad Soul

Iată un joc din genul action/adventure care se anunță a fi ceva cu totul deosebit. Acțiunea jocului se petrece într-un oraș blestemat, numit Omikron, unde un demon bătrân ce se cheamă Astaroth fură sufletele oamenilor. Gamer-ul va trebui să intre în pielea unui locuitor din Omikron și să se asigure că demonul nu va reuși să termine ceea ce și-a propus. Grafica jocului este bestială, personajele fiind realizate deosebit de bine. Gamerii vor putea să umble pe unde vor. La începutul jocului puteți chiar să alegeți să explorați această lume unde puteți să descoperiți detalii despre viața în acest mediu futuristic. Ținuturile în care te vei perinda sunt realizate într-o tentă puțin tenebră, menită să bage puțin frica în tine. Acțiunea complexă a acestui joc precum și grafica și sunetul de calitate, fac din Omikron un joc care în mod sigur va plăcea gamerilor. Omikron: The Nomad Soul va apărea la jumătatea lunii septembrie, anul curent.



Final Fantasy VIII

De curând a apărut pe piață versiunea japoneză pentru PlayStation a mult așteptatului Final Fantasy VII. Squaresoft ne garantează că imediat ce va fi tradus și adaptat va apărea și versiunea pentru PC. Să sperăm că acest lucru se va întâmpla cât mai repede! Squall Leonhart, eroul principal, împreună cu Zell, sunt amândoi membrii unei super-unități militare. Cei doi vor fi delegați să păzească un experiment secret. Acesta nu este altceva decât o poartă dimen-



sională care poate teleporta în timp orice obiect sau ființă. Șeful laboratorului le demonstrează celor doi cum funcționează mașinăria trimițând o scrisoare în viitor. Din păcate răspunsul sosește sub forma unui robot programat să distrugă totul. Militarii sosiți în ajutor distrug robotul nu înainte însă ca Squall să fie rănit. Când acesta își revine descoperă pe față o cicatrice urâtă și află că Zell împreună cu proiectul au fost răpiți de niște teroriști. La comanda unei trupe de șoc, Squall pleacă în curajoasă misiune de recuperare a mașinăriei și de salvare a superiorului său Zell.

THQ anunță Sinistar: Unleashed

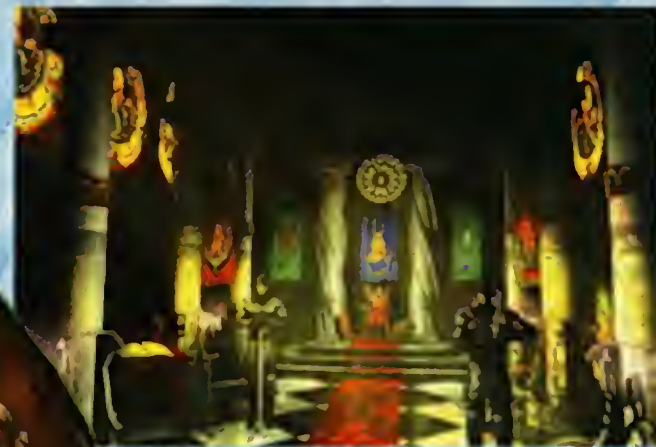
Anul acesta cei de la THQ vor scoate pe piață Sinistar: Unleashed, un joc în spațiu bazat pe popularul joc al anilor '80 Sinistar. Jocul original a fost lansat în 1983 și a fost unul din primele jocuri gen arcade ce a cunoscut succesul. A fost de asemenea unul din primele titluri ce a folosit sunetul stereo. Realizat de data aceasta în 3D, Sinistar: Unleashed se anunță a fi ceva cu totul nou, în care s-a încercat combinarea unei tehnologii GameFX cu atmosfera din jocul vechi.

Connectix vs. Sony: Runda I

Cei de la Connectix anunță că au câștigat prima rundă din procesul pe care îl au cu firma Sony, cu privire la emulatorul pentru Playstation, The Virtual Game Station. Un judecător al curții supreme din San Francisco a respins cererea celor de la Sony de a restricționa temporar vinderea produsului Virtual Game Station. Connectix a fost încântată de această decizie, probabil pe bună dreptate.

INFINITE WORLDS

După Mordor, RPG-ul care a avut 99 de nivele, cei de la VB Design s-au gândit să continue seria acestui gen cu un nou RPG intitulat sugestiv Infinite Worlds.



Să ne amintim cum în urmă cu doi ani „se năștea” o nouă companie, VB Designs, care oferea o varietate de produse și servicii. Șeful, ca să zicem așa, al acestei companii, David Allen, s-a gândit că nu ar strica să scoată și un joc. Chiar dacă experiența în acest domeniu le lipsea, au muncit din greu și au realizat titlul Mordor, care deși nu a avut un succes deosebit printre RPG-urile apărute la acea vreme, i-a făcut pe creatorii lui să se gândească la realizarea altuia mult mai impresionant. S-a dorit crearea unui engine deosebit, ceea ce implica și proiectarea unei grafici care să se încadreze în standardele actuale. Datorită succesului de care s-a bucurat demo-ul via Internet, David s-a gândit să

caute un distribuitor care să-i „împrăstie” jocul în toată lumea și, după îndelungi căutări, a ajuns la studiourile Black Isle acestea oferindu-se să-i publice noul titlu.

Acest RPG este genul clasic: tot ce trebuie să faci este să te plimbi prin tot tărâmul în care ești aruncat și să descoperi diferite lucruri, să aduni aur, pentru a-ți facilita unele intrări sau aflarea unor răspunsuri de la populația de



care te lovești în joc. Pe scurt, urmezi un quest care chiar dacă nu pare prea palpitant la prima vedere vă asigur că grafica este pe cât de interesantă pe atât de bine realizată.

Poți alege unul din caracterele disponibile cum ar fi Paladin, Rogue, Mage, fiecare cu propriile puteri și magii. Acestea pot evolua în timpul quest-ului în funcție de ceea ce găsiți în drumul vostru.

Povestea este simplă: orașul în care trăiești este atacat și controlat de niște bestii care au preluat toată

puterea magică a orașului.

Drept urmare, trebuie să te confrunți cu aceste creaturi, să le învingi cu propriile arme, mai exact cu magia de care dispun ele, magie pe care o poți stăpâni și tu dacă îți faci treaba cum trebuie. În final te vei lupta cu cel care stăpânește orașul și cu creaturile din el, numite Ku'tan Jenal, cel mai avansat grup de magicieni și luptători, cei mai mari și mai tari din domeniu, iar distrugerea acestora nu înseamnă atacul fizic asupra lor, căci doar șiretenia și magia vor reuși să le distrugă influența asupra orașului.

Clasicul modern

Chiar dacă are o structură clasică (quest-ărești, aduni tot felul de lucruri și omori creaturile rele din oraș), Infinite Worlds are câteva elemente noi introduse în acest gen, care te ajută, dar îți cer totodată și o gândire mai complexă. Ceea ce vreau să spun este că nu vei termina quest-ul numai cu ajutorul obiectelor găsite prin oraș, ci va trebui să te folosești de multe alte lucruri care, adunate la un loc, îți vor oferi mai multă informație decât plimbarea prin oraș. Un



astfel de loc este biblioteca unde poți afla diferite informații despre evoluția istorică a orașului și te poți documenta în legătură cu anumite magii (care este rostul lor și modul, ca să zic așa, de întrebuințare). Există o tavernă (un bar) unde vei afla că nu ești singurul din oraș care vrea să distrugă forțele răului instalate aici: vei întâlni tot felul de eroi ca și tine, care-și vor povesti aventurile, vei vedea diferite anunțuri (referitoare la monștri, nu matrimoniale), tot felul de amănunte care-ți vor fi folositoare. Există un loc în magazin unde vei putea valorifica aurul pe care îl aduni sau chiar obiectele, pe care le poți vinde sau schimba contra unor servicii cum ar fi reparatul pantalonilor, pălărilor, șosetelor etc.

Un pic de divagație nu strică nici în acest joc, nu de alta, dar fantezia și pofta de aventură trebuie păstrate la cea mai înaltă temperatură. Astfel, pentru a afla câteva șmecherii va trebui să treci de niște quest-uri mai mici, și tot aici vei putea învăța diferite limbi pentru a te descurca cu localnicii. Ideea este că dacă îți pui mintea la muncă și din toate aceste lucruri și locuri prin care treci înveți câte ceva, atunci nu vei avea probleme în recuperarea orașului. A, era să uit, nu vei fi chiar singur în încercarea ta, vei avea un profet ca ajutor, pe nume Seer, care te va sprijini în găsirea obiectelor ascunse și a drumului prin diferitele labirinturi în care vei ajunge. Chiar dacă este un tărâm ireal, asta nu înseamnă că banii nu sunt la putere. În morga orașului pe care o vei vizita din când în când (atunci când vei da colțul), va trebui să plătești o grămadă de bani pentru a te readuce la viață, așa că grijă mare la contabilitate.

Ce vom întâlni în joc?

Păi, cum am spus este un quest, un first person, în care grafica 3D, detaliul joacă un rol bine determinat. Este genul de grafică care te liniștește, prin culori plăcute, bine alese, chiar și razele de soare care străbat prin ferestre (unele chiar murdare) dau dovadă de o realitate superbă. Dar, totodată, te învăluie o atmosferă de castel medieval în momentul în care dai cu ochii de schelete în posturi care de care mai macabre: cu cătușe la mâini, pe mese de tortură, în cuști agățate de tavan, sugerând grotescul și dantescul final. Te vei plimba prin 25 de nivele în care vei experimenta tot felul de capcane, vei vizita locuri, prin lumină sau prin întuneric, prin mașini teleportoare, peste tot așteptându-te diferite surprize.

Întâlnim peste 500 de tipuri de creaturi, peste 100 de magii și chiar vreo 500 de arme diferite, toate pentru a captiva jucătorul din fața calculatorului. Interesant este faptul că odată cu versiunea finală vom avea la îndemână și un editor pentru a ne crea o lume așa cum dorim, începând cu clădirile și terminând cu personajele care vor anima această lume. Iată ce vom putea schimba în „lumea noastră”: harta, va exista un generator de hărți, vom putea schimba armele (chiar crea unele noi), magiile, armurile,



vom putea gândi noi aventuri prin care să treacă personajul nostru și va exista și un editor de personaje (vom putea „întruchipa” până la 9 rase de creaturi după bunul plac). Se va putea juca și în multiplayer via Internet, fiecare dintre noi va putea fi gazdă pentru joc, și - în funcție de calculatorul gazdei - se poate ajunge până la 32 de jucători. Mai nou se vorbește de instalarea unui server pentru jucatul online cu software gratuit. Chiar dacă Infinite Worlds este unic în ceea ce privește noile features prezente în joc, sunt sigur că dacă ați văzut și v-a plăcut stilul jocurilor Wizardry și Bard's Tale, atunci are să vă placă și acesta.

Ny6

Technical data

Gen:
RPG
Producător:
VB Design
Distribuitor:
Interplay



Imperialism II

Age of Exploration

Să conduci unul din marile imperii ale secolului trecut este o provocare ce nu trebuie ratată

Imperialism II este un joc de strategie turn-based situat în era colonizării și cuceririi Lumii Noi. Ca și în versiunea precedentă te afli la conducerea unei Mari Puteri Europene și scopul final este dominarea celorlalți concurenți din Europa, iar metodele cele mai la îndemână sunt cucerirea și diplomația. Marile bogății și resurse ale Lumii Noi sunt acolo unde trebuie doar să întânzi mâna să le iei și să le folosești în cel mai eficient mod cu putință. Poți deveni un cuceritor sângeros asemeni lui Cortez sau poți trata pașnic cu băștinașii și să-i protejezi de lăcomia europenilor. Oricare dintre aceste strategii vei alege, va trebui să-ți dezvolti o economie solidă. Exploatează toată resursele interne, fă comerț și recrutează forța de muncă necesară. Și nu în ultimul rând, formează-ți o armată impresionantă, fiindcă numai o națiune puternică poate duce steagul Europei. Sună a sloganuri? Asta este scurta prezentare pe care o oferă producătorii, Frog City, despre ultimul lor proiect.



Long live the King

Când începi jocul, jumătate din hartă este acoperită.

Pentru a putea să faci comerț sau să duci tratative cu locuitorii acestor ținuturi va trebui întâi să le descoperi. Dacă vrei să ai relații pașnice cu băștinașii va trebui să-l găsești pe șeful de trib și să duci tratative cu el. Dacă vrei să invadezi, poți să-ți debarci trupele pe orice bucățică de pământ. Ca să poți debarca, trebuie mai întâi să duci o navă în apropierea țărmurilor, descoperind astfel o mică fâșie de pământ unde poți trimite apoi explorer-ul. Deși Lumea Nouă nu contribuie decisiv la victoria finală, nu înseamnă că trebuie neglijată. Ca să protejezi teritoriile ocupate de nativi trebuie să trimiți merchant-ul care va cumpăra pământul de la aceștia. În acest mod, alte puteri europene nu vor putea intra în acele ținuturi decât după ce ți-au declarat război.

În secolul XVI, agricultura avea o importanță mult mai mare decât în secolul XIX. Din această cauză rolul ei în Im-





mod s-a redus drastic micro-managementul transportului. Toate bune și frumoase, dar ce o să transportăm? Pe lângă resursele clasice pe care le întâlnim și în Imperialism vom avea în plus încă cinci. Și toate acestea se găsesc în Lumea Nouă. Tot aici vom întâlni ceva materiale mai exotice, ca zahărul, tutunul sau blănurile, mărfuri de lux pe piața europeană.

Win or die

În *Imperialism II*, ai posibilitatea de a trasa drumul tehnologic al națiunii tale, îți poți pune savanții să cerceteze într-un anumit domeiu. Fiindcă după cum bine știm, tehnologie de vârf înseamnă și o armată bine dotată. Nu de

perialism II a devenit mai pregnant. Activitatea ta agriculturală va impune limitele numărului de soldați pe care-i poți întreține. Fiecare soldat va consuma o unitate de carne sau grâu (?). Însă elementul care a evoluat cel mai mult de la *Imperialism* este sistemul de transport. Acum fiecare bucățică de drum sau cale ferată îndeplinește și rolul de depot. Deci, adio construcții de depot-uri. Pentru a conecta o mină de capitală nu trebuie decât să duci un drum din oraș până lângă mină. Pentru a transporta mărfurile pe apă va trebui totuși să construiești porturi. Toate mărfurile ce călătoresc pe uscat vor ajunge la destinație fără probleme. Nu aceeași este însă situația și cu cele ce traversează mările. Navele care le transportă, aceleași cu care explorezi sau poți porni la luptă, au șanse mari să fie interceptate, nu atât de rivalii tăi, cât de pirai. În acest



alta, dar sistemul de luptă s-a schimbat enorm și s-ar putea să ai surprize nu tocmai plăcute dacă mergi la luptă nepregătit. Artileria va avea un rol hotărâtor în obținerea victoriei. Trupele non-artilerice nu pot ataca decât soldații de pe metereze, iar altele nu pot ataca nici așa. De asemenea, s-a introdus o limită a numărului de regimente ce pot fi aruncate în luptă. Acesta este 10; cu ceva



avantaje tehnologice se poate ajunge la 12, iar un bun general va mai putea urca ștacheta până la 16. Restul regimentelor rămân în rezervă, iar în cazul unei înfrângeri se vor retrage. Întreținerea trupelor costă foarte mult, dacă un regiment ce se apără necesită doar mâncare, unul care atacă va avea nevoie și de imense resurse bănești. În *Imperialism*, pentru a câștiga, trebuia să obții o majoritatea de voturi în cadrul unui consiliu european. În *Imperialism II*, acest consiliu a dispărut și jocul se va termina atunci când controlezi mai mult de jumătate din mapamond.

Imperialism II se află deja în beta test și se speră să fie gata pentru lansarea anunțată pentru primăvara aceasta.

Claude



Technical data

Gen:
Strategie turn - based
Producător:
Frog City
Distribuitor:
SSI



Quake 3 Arena

**Back off!!! Quake 3 it's coming!
You better watch your back!**

Iată că a sosit momentul când cei de la IdSoftware s-au hotărât să realizeze o nouă versiune a jocului care a făcut ravagii printre gamerii din toată lumea: QUAKE. Primele două versiuni reprezintă pentru foarte mulți dintre noi ceva cu totul special. Acestea ne-au ținut ore în șir în fața calculatorului, fiind unele din cele mai importante jocuri din genul first person shooter. Este normal ca odată cu trecerea timpului lucrurile să evolueze și să existe o dorință de perfecționare a jocurilor, spre marea noastră bucurie. Astfel, noua realizare a celor de la IdSoftware se numește Quake 3 Arena. Singurul lucru pe care îl au în comun aceste jocuri este numele (Quake), în rest aproape totul este schimbat. Engine-ul, bineînțeles 3D, va fi tot OpenGL, dar cu unele modificări în ceea ce privește renderizarea. Referitor la personaje, se pare că printre acestea vom găsi și niște women. Oricum, firma realizatoare promite că nu ne va dezamăgi, ba mai mult, ne „amenință” că odată ce vom vedea și



juca Quake 3 Arena nu ne vom mai putea dezlipi de calculator. Să speră că nu este doar o simplă amenințare și că se vor ține de cuvânt. We will see!

It's time for some action!

Grafica din Quake 3 este pur și simplu bestială. Cel puțin așa pare în screenshot-uri. Textura este deosebit de bine realizată cu o paletă variată de culori. Nu va mai fi plină de maro și gri ca la versiunile precedente, dar va inspira aceeași teamă și nesiguranță. Atmosfera din joc este caracteristică uneia din genul Quake, plină de suspans și neprevăzut. Pentru a spori și mai mult sentimentul de aventură a fost introdusă și ceva ceață. De asemenea, vor exista și nori, raze de lumină dispartate și niscaiva fum. Armele de care o să beneficiați vor fi destul de variate. Astfel, veți întâlni blastere, grenade, shotgun-uri, lansatoare de rachete și mule altele, capabile să doboare un inamic dintr-o singură lovitură. Un adevărat arsenal, așa că nu veți avea nimic de criticat în această privință. Față de primul și al doilea Quake s-au schimbat multe lucruri, cum ar fi AI-ul, grafica și sound-ul. În ceea ce privește AI-ul, acestuia i-au fost aduse multiple îmbunătățiri. Dușmanii cu care veți



avea de-a face vor fi mult mai inteligenți și mai șmecheri. Aceștia vor fi acum capabili să se ajute unul pe altul și chiar să se ferească câteodată de gloanțele trimise de gun-ul vostru. Și de data aceasta, s-a încercat la fel ca în Quake 2 ca fiecare inamic pe care îl ucizi să o mierlească cât mai spectaculos și în cât mai multe moduri posibile. Bineînțeles, vor curge râuri de sânge, iar rănilile pe care le vei provoca dușmanilor tăi vor fi destul de reale și very bloody. Asta pentru cei cărora la place să înroșească monitorul cu sânge. Pe lângă numeroasele îmbunătățiri care au apărut, vom regăsi și câteva trăsături din versiunile precedente. Una dintre acestea o reprezintă întunericul lugubru și terifiant, atât de caracteristic unui joc Quake. Pe lângă întuneric, fum și ceață, teama mai este accentuată și de încăperile realizate într-o tentă macabră. Oricum, un feeling de groază și neprevăzut va domina misiunile din acest joc. Foarte bine este realizată modalitatea în care reacționează corpul atunci când este pălit de vreun glonț. Reculul armelor îl veți simți și la mână mai ales atunci când



trageți cu mitraliera. Chiar dacă o să vi se pară sâcâitor, acest recul nu face decât să sporească plăcerea de a juca.

In the end, there can be only one...

Ce să mai vorbim, va fi un joc cu adevărat bestial, fiind catalogat încă



de pe acum de majoritatea revistelor de specialitate ca unul din cele mai bune jocuri de acțiune ale acestui an. Și pe bună dreptate, deoarece este limpede pentru toată lumea că au fost aduse multiple îmbunătățiri în ceea ce privește grafica, sunetul și gameplay-ul. În privința graficii, vă veți putea da cu părerea asupra calității acesteia, doar dacă aveți în dotarea PC-ului dumneavoastră o placă 3D. Se pare că de data aceasta exploziile vor fi redată în 3D, fapt care nu poate fi decât îmbucurător, dacă ne gândim că în Quake 2 acestea erau realizate în 2D. În ceea ce privește sound-ul, putem spune că acesta nu ne va dezamăgi și va fi mult mai reușit decât în Quake 2. Sunetele vor fi mult mai realiste. Vor exista explozii asurzitoare, păcăituri de mitraliere sau gemete și strigăte de durere.

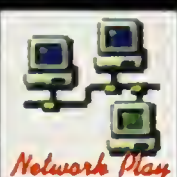
Așa... A, era să uit! Suportul multiplayer o să fie pur și simplu bestial. Va fi o confruntare pe viață și pe moarte pe care o veți avea cu prietenii voștri, din care doar cei care vor avea cold blood vor ieși cu viață.

Ei bine, cam asta ar fi. Quake 3 Arena se anunță a fi un joc care nu va trebui să lipsească din „gameoteca” unui gamer adevărat care vrea să aibă parte de o provocare serioasă. Dar nu vă grăbiți că mai este destul până la lansarea acestuia și aveți tot timpul să puneți niscaiva parale la șosetă cu care să cumpărați sidiu’ cu jocu’. Oricum, sunt convins că aceia care au jucat la sânge Quake 2 sunt în pragul blocajului renal și abia așteaptă să pună gheruța pe Quake 3. Însă în mod sigur Quake 3 Arena va fi îndrăgit și de cei care probabil sunt la prima experiență Quake. Eu sper să nu se sperie prea tare și să ni se alăture nouă, celor care suntem bolnavi după acest joc încă de la prima versiune. Cei care au terminat Quake 2 probabil și-au spus: And now, what? Ei bine vă spun eu: Jump to the next Level: Quake 3 Arena!!!

Wild Snake

Technical data

Gen:
Action
Producător:
Activision
Distribuitor:
IdSoftware





Dark Stone

Ar putea deveni acest RPG jocul vostru preferat ?
Nu știu, dar sunt sigur că vreți să aflați.

Chiar dacă piața jocurilor pe calculator este plină de RPG-uri, asta nu înseamnă că nu vor apărea și altele mai bune, mai interesante care să facă pe gameri să piardă ore întregi în fața calculatorului pentru a termina nivel după nivel. Dacă ați jucat și v-a plăcut, sau cel puțin ați auzit de Diablo sau Might and Magic VI, atunci trebuie să aruncați o privire și pe noua producție a celor de la Delphine Studios și Take 2 Interactive. Dacă în 1995 au reușit să realizeze un third person de acțiune și aventură care a avut un mare

succes, cei de la Delphine s-au gândit că un RPG ar putea avea o priză mare pe piață.

Bazat pe o structură simplă, în Darkstone vei avea comanda a două personaje al căror scop în joc este de a găsi șapte cristale magice. În final, gamerii se vor lupta cu un fioros dragon pe numele lui de botez Drakk. Pentru a nu fi plictisitor, ne vom plimba prin 32 de lumi care mai de care mai înfricoșătoare, fiecare cu capcanele, monștrii și viețuitoarele specifice. Engine-ul care stă la baza creării acestor universuri este conceput astfel încât realizarea a două medii identice să fie imposibilă. Grafica este de așteptat să fie 3D, vestea proastă este că va folosi un accelerator grafic (asta pentru cei fără așa ceva). Vom întâlni un nivel de grafică ridicat în care toate lucrurile par a avea o viață proprie, vasele, monedele, armurile, săbiile. Dacă tot vorbim despre grafică, ar trebui să știți că tehnologia cu care este prevăzut Dark Stone va exploata la limită plăcile 3D pentru a reda cât



mai bine și mai impresionant efectul celor 22 de arme și al celor 32 de magii, creând o atmosferă cât mai plăcută și mai relaxantă. Zoom-ul este bine pus la punct, permițând o rotire de 360 de grade, iar fade-urile se realizează real-time, fără slide-uri; cât despre grafică nu trebuie să vă faceți probleme, deoarece nu se vor măări pixelii, ci va crește nivelul detaliului (veți vedea mai bine trăsăturile personajelor și nu veți avea parte de pătrate colorate mărite). Este de la sine înțeles că pentru anumite lucruri trebuie să folosim zoom-ul (cum ar fi găsirea



unor obiecte, poziționarea pentru o anumită acțiune), iar pentru altele e bine să păstrăm un zoom mai mare (în luptă este util un zoom mai mare).

Magia din aer și scorpionii de pe pământ

Jocul începe cu alegerea personajelor care vor intra sub comanda ta. Ai la dispoziție războinici, vrăjitori, asasini și preoți, atât bărbați cât și femei. Fiecare caracter are avantajele și dezavantajele lui (firesc!). Un vrăjitor va avea mai multă magie și mai puțină forță fizică, pe când un luptător va fi chiar pe dos. Atenție, deci, cum vă organizați trupa! Ceea ce este interesant în acest joc este posibilitatea de a schimba personajele pe care le comandăm, astfel că, dacă nu ne mai place unul, facem troc la han, fără ca individul să-și piardă calitățile și cunoștințele acumulate pe parcursul jocului. De exemplu, plecăm cu un vrăjitor și la un moment dat avem nevoie de puterea și cunoștințele unui luptător (pentru a ataca ceva, un păianjen). Nimic mai simplu, ne întoarcem la han și luăm luptătorul, distrugem păianjenul după care ne întoarcem la han și-l lăsăm acolo, continuându-ne călătoria cu vrăjitorul.

Fiecare luptător știe să facă o mulțime de lucruri - în funcție de calitățile lui -, de aceea avem posibilitatea de a controla fiecare personaj separat (il putem pune să deschidă o peșteră dând bolovanul la o parte, în timp ce celălalt „ține de șase”). Putem continua jocul cu un singur om, iar în momentul în care avem nevoie de celălalt personaj, apăsăm butonul care îi reunește și imediat vor fi iar umăr la umăr gata de atac. Cum am spus, personajele au o anumită putere, magie, vitalitate și dexteritate, toate fiind îmbunătățite în orașul din care pornești quest-ul și în care se găsește și hanul în care am spus că poți schimba partenerii. Tot în oraș poți să cumperi arme și armuri sau poți participa la curse pentru a câștiga câte ceva. Poți afla multe lucruri și poți face rost de diferite alte chestii dacă stai de vorbă cu oamenii de rând care populează orașul. Atenție mare la vitalitatea personajelor! Dacă în quest-urile obișnuite tot ce trebuia să ai grijă era să termini diferite quest-uri, să strângi tot felul de lucruri ce-ți ies în cale, aici, colac peste pupăză, trebuie să mai ai grijă și când a mâncat personajul ultima oară pentru că te poți trezi că a rămas flămând pe undeva și nu mai are putere să străbată drumul spre casă. Trebuie ținut cont și de traista lui, dacă este plină ar fi bine să o goliți în oraș (eventual scoateți ceva bani pe ea) pentru că o gustare la drum lung nu strică nimănui și i-ar putea salva viața la un moment dat.

Dar să trecem puțin în revistă ce animăluțe și monștri ne rezervă Dark Stone. Există o mare varietate de creaturi: începând cu viespi, paianjeni otrăvitori, scorpioni, căpcăuni, oameni-șopârle și terminând cu vampiri, dragoni ce scuipă foc și schelete. Pentru a ajunge la căpitanul scheletelor, care este la nivelul 15, trebuie să dobori un schelet alb, unul galben, unul roșu și unul albastru. Fiecare creatură are anumite stiluri de atac, fie prin mușcătură, fie prin împrăștierea de



otravă, fie prin aruncarea de energie sub formă de bulgări. Dar ceea ce este mai interesant este că unele creaturi devin mai inteligente pe măsură ce înaintezi în scenariu. O creatură urâcioasă este așa-zisul Prinț al Întinericului care apare pe nepusă masă, aruncă o magie și dispare înainte de a te dumiri și a face ceva, lucru ce ar putea să-ți dea planurile peste cap. În afară de aceste atacuri, trebuie să fii cu ochii deschiși la tot ce pare suspect, deoarece fiecare subsol, fiecare peșteră ascunde o grămadă de capcane. Nu trebuie să vă faceți griji pentru că cele 22 de tipuri de arme vă vor ajuta foarte mult. Pe lângă armele obișnuite precum săbile sau arcurile, veți avea parte de arme magice care pot fi atât pentru atac cât și pentru apărare (invizibilitatea sau poarta magică spre oraș, de unde vă puteți schimba personajul sau îmbunătăți caracteristicile). Toate aceste lucruri îmbinate și puse într-o grafică reușită fac din Dark Stone un RPG bine văzut de jucătorii care preferă acest gen de joc.

Ny6



Technical data

Gen:
RPG

Producător:
Delphine Studios

Distribuitor:
Delphine Studios

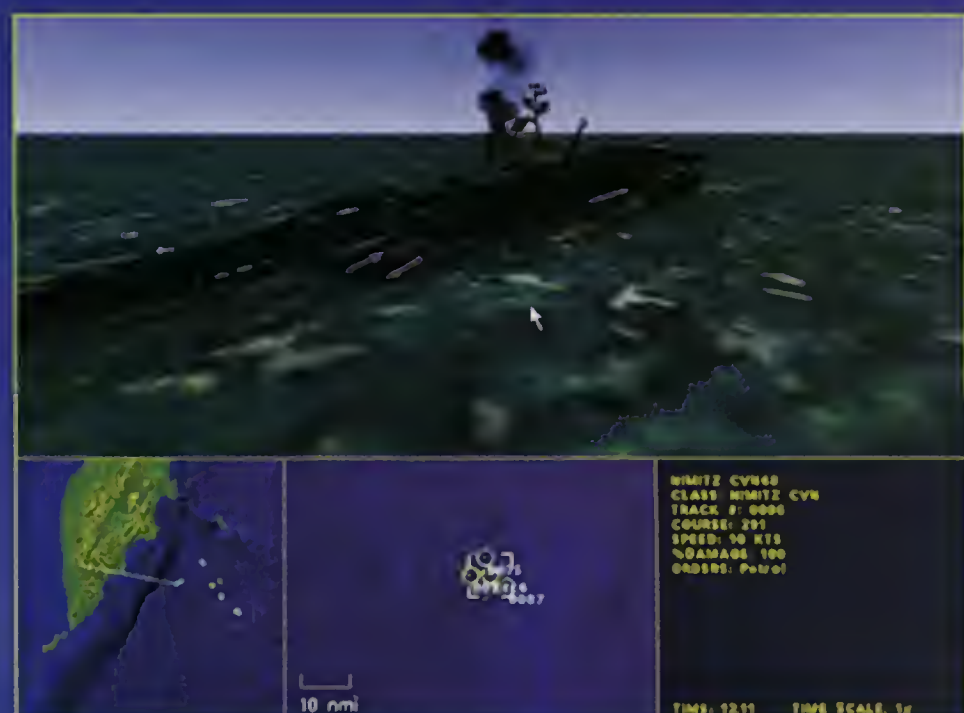




Fleet Command

Om peste bord! Om peste...Iată că la babord se ridică un nou simulator naval. Get it!!!

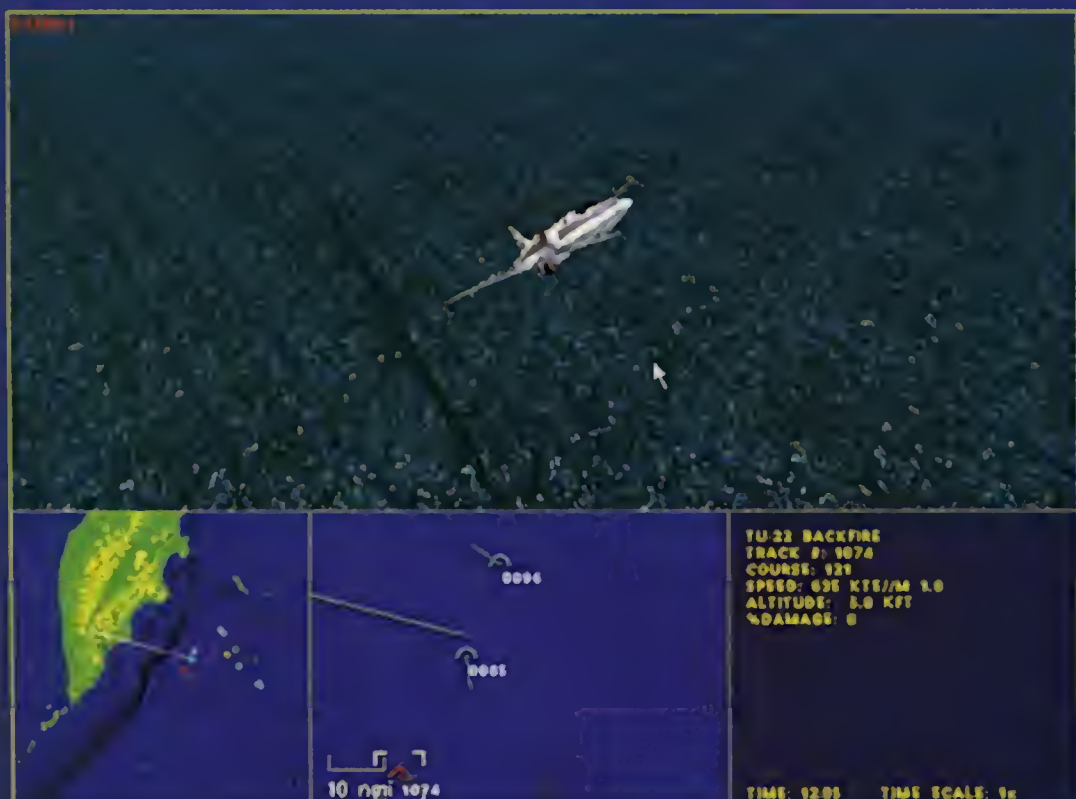
Cei de la Jane's au realizat întotdeauna simulatoare destul de reușite, care au prins la gameri și care merită să fie jucate. Însă de data aceasta firma realizatoare s-a întrecut pe sine și a creat ceva cu totul deosebit, ceva care se deosebește în mod fundamental de celelalte jocuri care-au apărut până acum pe piață. Acest simulator este binevenit în aceste momente în care există o saturație de RTS-uri și de alte genuri de simulatoare. Se pare că intenția celor de la Jane's este de a aduce ceva brand-new, ceva care să mulțumească pe majoritatea gamerilor chiar dacă unii dintre aceștia au „rău de mare”. Nu știu câți dintre voi au avut sau vor avea ocazia să meargă cu un portavion. Ei bine, acest joc vă oferă această posibilitate și chiar dacă it's not for real asta nu înseamnă că nu puteți trăi senzații tari. Firma realizatoare a realizat îmbunătățiri considerabile în ceea ce privește grafica, sunetul dar mai ales în privința acțiunii jocului. Totul pare rupt dintr-o acțiune militară navală din care nu lipsesc portavioanele, supersonicele și rachetele. Din câte am citit și din pozele pe care le-am văzut se pare că Fleet Command este un joc ce excelează la capitolele grafică 3D și acțiune real-time. Ambele calități au un impact deosebit de bun asupra gamerilor deoarece cam asta se caută la ora actuală la un joc adevărat. Avem de a face cu un joc care combină luptele navale ce implică nave de război și submarine dotate cu ultimul răcnet în materie de gun-uri, cu cele aeriene în care veți lupta cu mai multe tipuri de supersonice. Avioanele de care vă vorbeam sunt deosebit de bine realizate, și bineînțeles sunt dotate cu

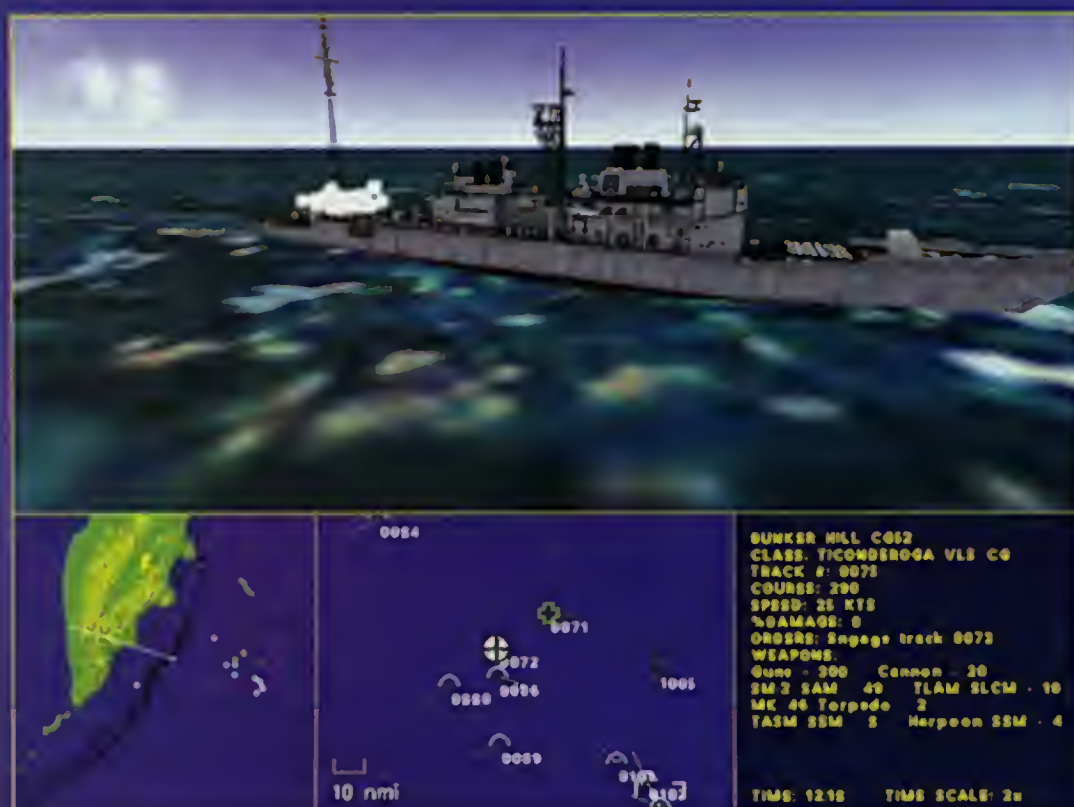


rachetute aer-aer și aer-sol cu care veți face bum-bum ca în operațiunea Desert Storm. Cei de la Jane's au făcut eforturi pentru a realiza un simulator cât mai real care să vă testeze cât de buni sunteți ca soldăței. Gamerii iubesc în general acest gen de jocuri care îi provoacă și îi pune în situația de a a-și testa măiestria, pentru că atunci când reușesc să ducă la până la capăt o misiune sunt deosebit de mândri de realizarea lor. Cel puțin așa mă simt eu. Nu știu alții cum sunt, dar eu.... mă simt satisfăcut!

This is Wild Snake! Request permission to fire!!!

Navele și avioanele cu care vă veți întâlni în acest joc sunt realizate după cele existente în realitate, care se regăsesc în dotarea a aproximativ 16 armate de pe





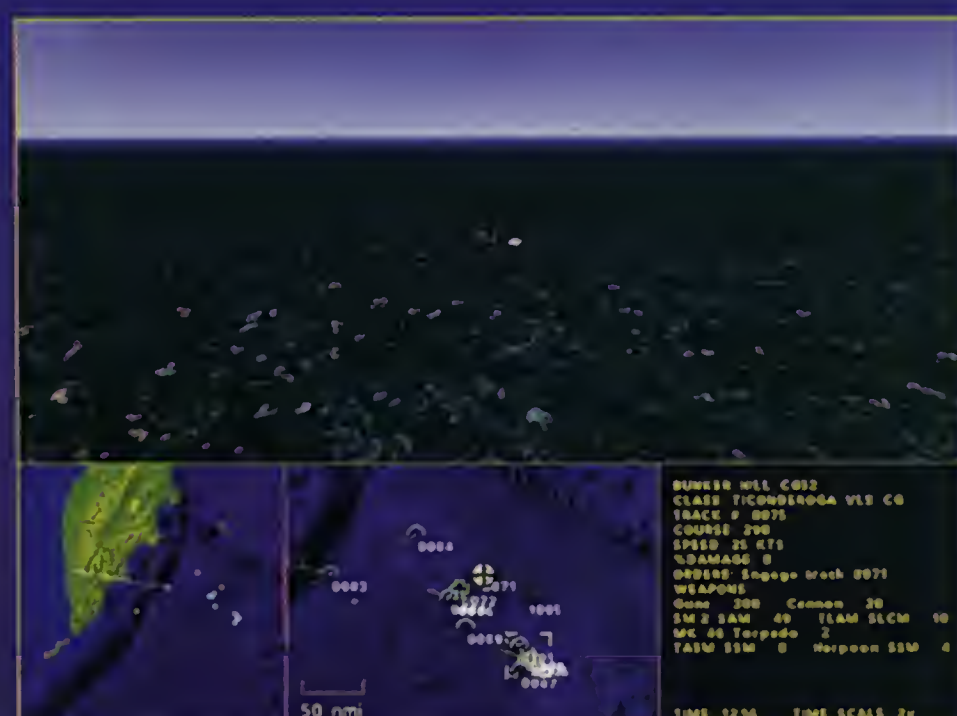
glob. Bineînțeles, s-a ținut seama de ce poate fiecare dintre acestea și de diferențele existente între aceste unelte de luptă. Toate acestea sunt realizate poligonal iar texturile sunt deosebit de detaliate, ceea ce îmbunătățește și mai mult calitatea graficii. Jocul are setate niște hărți realizate în 2D însă pentru a putea vedea unele lucruri de pe hartă în 3D nu trebuie decât să mergeți cu mouse-ul pe acestea. Adevărații veterani ai acestui gen de joc vor fi plăcut surprinși de ceea ce le oferă acest joc și cred că vor fi de acord cu mine când spun că Fleet Command este un simulator tare. Putem spune că acest joc vă oferă posibilitatea să aflați aproape totul despre nave de război și portavioane, despre cum se câștigă o bătălie sau despre diverse metode de atac. Așa cum probabil toată lumea știe, aceste nave sunt ceva mai speciale, la care veți întâlni niște comenzi puțin diferite de cele cu care v-ați întâlnit la alte jocuri, mai ales pentru că nu aveți de a face cu un joc obișnuit. Ceea ce vreau eu să spun este faptul că atunci când veți vedea pentru prima oară cam ce trebuie să faceți și câte decizii va trebui să luați într-un interval scurt de timp veți fi probabil cuprinși de un sentiment de copleșire. Este și normal pentru că este vorba de un joc în care s-a încercat să se copieze cât mai fidel situațiile cu care se confruntă cei din real life. Mulțimea de nave și avioane pe care o să le aveți de înfruntat vi se vor părea foarte multe, însă doar la început până începeți să dați cu tunu' în ei. De ce? Pentru că după vreo două-trei misiuni o să începi să te obișnuiești și vei ști fiecare mișcare pe care va trebui să o faci. Probabil intră materia cenușie în funcțiune! Cine știe? În fiecare misiune vei avea o hartă care te va ajuta în alegere rutei pe care trebuie să o urmezi dar

mai ales să vezi cam pe unde se află navele inamice. Dar ceea ce încearcă cei de la Jane's este să realizeze un simulator cu tentă strategică care să pună la încercare mintea gamer-ului. Cum am mai spus s-a lucrat destul de mult la realizarea unei acțiuni real-time care să ofere gamerilor provocări care să îi țină ore în șir în fața calculatorului. Armele cu care sunt dotate navele sunt dintre cele mai tari și sunt capabile să măture tot ce întâlnesc în cale.

About gameplay...

Așa cum am mai spus, cei de la Jane's au încercat să realizeze un simulator de combat naval însă cu o înclinație de RTS, ceea ce face ca acest joc să fie mult mai interesant. Cred că mulți dintre cei care aud de RTS se gândesc imediat la un joc care este pur strategic, însă să știți că Fleet Command este cu totul altfel decât un joc de acest gen. Cred că un gamer care s-ar pricepe cât de cât, ar compara acest joc, probabil, cu Harpoon II, care este tot un combat simulator. Treaba ta este să îți conduci forțele navale pe mare și să cauți să duci până la capăt misiunea cu care ai fost însărcinat. Astfel, tu vei conduce întreaga operațiune și le vei da diferite ordine, le vei indica obiectivele de atac. Ca și coordonator al misiunii va trebui să știi când să ataci și când să te retragi. Misiunile sunt destul de dificile încât să vă scoată peri albi, însă sunt convins că după vreo 1, 2...10 încercări, veți reuși să rezolvați treaba. Campaniile pot avea loc pe distanțe foarte mari dar și pe distanțe mai mici. Astfel, va trebui să îți muți trupele dintr-un loc în altul și să fii gata în permanență în cazul unui eventual atac surpriză. Pe parcursul acestor campanii va trebui să îți gospodărești proviziile pentru că altele nu mai pupi. În afară de aceste campanii jocul mai conține vreo 12 misiuni single, câteva scenarii și bineînțeles un editor în care îți poți seta ce misiune vor mușchii tăi. Pe parcursul unei misiuni poți selecta de pe hartă mai multe unități deodată pentru a le da niște ordine de luptă însă în general este mai bine să selectați câte una singură. Sunetul este și acesta destul de bine realizat, cuprinzând explozii, zgomote de fier și de motoare. Există bineînțeles și un suport multiplayer. Vă dați seama cam cum se joacă acest joc în multiplayer. Eu cred că nu poate fi decât bestial!

Se pare că cei de la Jane's nu au muncit degeaba și cred că vor reuși să scoată un joc destul de reușit. Chiar dacă Fleet Command este o combinație de RTS cu combat simulator pot spune că este o combinație destul de reușită care nu face decât să mărească





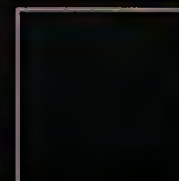
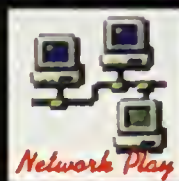
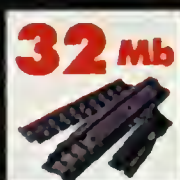
plăcerea de a juca și de a pune materia cenușie la lucru. Detaliile au o mare contribuție la atmosfera jocului și sunt siguri că vă vor atrage atenția. Bineînțeles că fiecare navă va avea caracteristicile ei în ceea ce privește performanțele militare și tehnice. Ce să o mai lungim, Jane's Combat Simulations a încercat să creeze un joc și a reușit. Dacă este bun sau rău asta rămâne să stabiliți dumneavoastră. Eu nu fac decât să vă spun punctul meu de vedere pe care încerc să îl mențin cât mai obiectiv. Oricum și eu, ca și voi, aștept cu nerăbdare să joc o versiune full a acestui titlu să văd dacă se ridică la înălțimea așteptărilor noastre. Jane's promite să nu ne dezamăgească!

Wild Snake



Technical data

Gen:
Combat Simulator
Producător:
Jane's Combat Simulations
Distribuitor:
EA
Ofertant: Best Computers
Tel: 01/3125524



DEER HUNTER II AVENGER

V-a plăcut Deer Hunter? Și Deer Hunter II? Ei bine, indiferent de răspunsul la aceste două întrebări trebuie să vă spun că Deer Avenger o să vă placă la nebunie!

Într-o pădure liniștită, în mijlocul celor mai frumoși copaci, acolo unde nu există nici un fel de poluare, a fost construită o cabană. O cabană din aceea ca în poveștile cu pitici și zâne, albe-ca-zăpada, o cabană pentru a adăposti orice fel de vânător, o cabană pentru toate nevoile, dar și

pentru trofeele unui curajos vânător. Dar iată că într-o bună zi pe când păduraru' nostru era plecat prin oraș pentru lucruri lumești, ceva se petrece în cabana noastră de lemn atât de liniștită de obicei. Oare ce să fie? Focul arde în șemineu și lemnele trosnesc, atmosfera este adorabilă, numai bună pentru o poveste de adormit poporului! Pe pereți se observă niște arme așezate cu grijă ca la o expoziție, alături un minunat trofeu vânătoresc: un cap de cerb cu niște coarne de invidiat. De partea cealaltă sunt așezate într-o dezordine ordonată (cam așa cum e pe la noi toți prin cameră) hainele pădurarului nostru viteaz. Dar ceva e putred în Danemarca și pute până aici... Ce să fie? Cerbul ăla împăiat parcă tocmai a clipit... dar cum se poate așa ceva?...

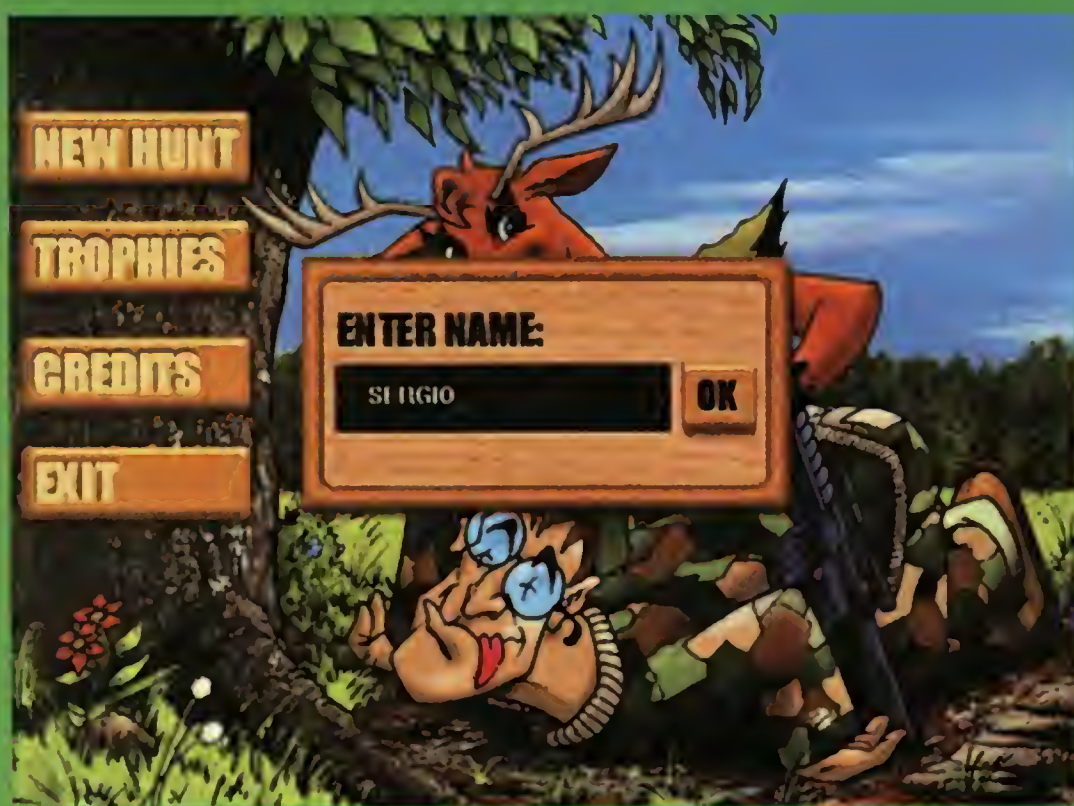
Deer Avenger începe...

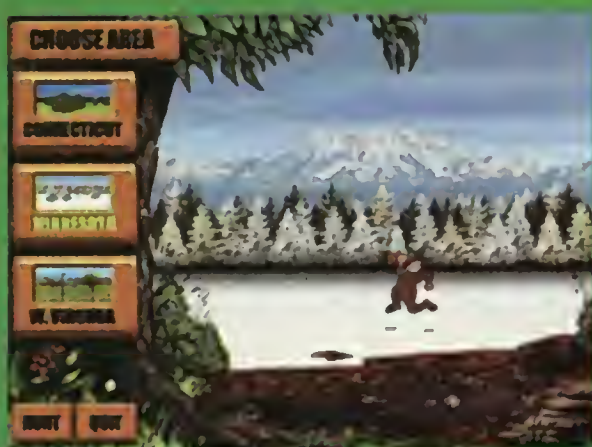
Cerbul nostru se încruntă și începe să se miște din ce în ce mai mult și pare că vrea să se elibereze din peretele în care a fost băgat cumva (cu chiu cu vai!). În cele din urmă își scoate copitele și se aruncă afară din găoace... O! O! Este liber și nu pare a fi prea binevoitor... Hei, dar ce are de gând să facă...? Hei, lasă arma aia! Ce faci? Lasă hainele vânătorului, ce Dumnezeu ai de gând... Bă, da' rău nu arăți... Ești ca ăla din filmul Rambo, cum îl chema? Parcă tot Rambo... Deci, domnule cerb, ce ai de gând acum, că ești perfect liber și chiar mai mult, profitând de absența vânătorului, te-ai înarmat până în dinți? Cum? A venit vremea răzbunării! A venit vremea ca animalele să riposteze, a venit vremea pentru o viață mai bună, vremea pentru răzbunare!!!

Ei, oameni buni, cam asta ar fi introducerea la un joc cu un umor super-mega-tare! Se pare că jocul cu cele mai mari vânzări din America, Deer Hunter I și II și-a găsit nașul, căci *Deer Avenger* este pus pe șotii! Cerbul pe care tocmai îl reprezintă are de gând să-și facă de cap și credeți-mă că o va face în stil mare! La luptă!!!

Hey, Bambi! Whatch Where You're Shootin'

Punctul forte al unui astfel de joc se află în umorul de neegalat, umor care va trebui să compenseze celelalte





lipsuri. În primul și în primul rând se remarcă vocile și ceea ce au de spus vocile din joc, adică replicile... Acestea sunt devastatoare! De ce? Simplu... Să plecăm întâi la vânat! Pentru început ne alegem un nume cât mai pitoresc care să reflecte cât mai bine furia ce zace în adâncul sufletului! După care vine rândul armelor! Aici nu poate să fie nici un fel de problemă! Aveți de ales dintre numai trei arme... Prima este o mitralieră de toată frumusețea, a doua armă este o bazooka, cu care puteți face maximum de ravagii! În cele din urmă... arma cea mai tare... rămâne... o praștie. O să aveți de tras cu praștia asta după pradă de-o să vă iasă ochii din cap.

Slavă cerului că aveți la fiecare din arme muniție infinită și că puteți trage ca înecații. Așa... după ce v-ați ales arma vă îndreptați atenția către locul în care vreți să vă desfășurați activitatea. Și aici aveți de ales între trei locații. Prima este Connecticut, un loc pitoresc, pașnic, frumusețea naturii îți taie respirația, un loc numai bun pentru răzbunare! Mai puteți merge în Minnesota, aici vă așteaptă zăpada, 10.000 de lacuri înghețate și o grămadă de vânători prostănaci. În cele din urmă, West Virginia unde se merge pentru vânat și se rămâne pentru fraierii care cântă și dansează la scârțâitul banjo-ului. Acum poate începe distracția, vă aflați în fața hărții și tot ce trebuie să faceți este să încercați să găsiți niște urme de vânători. Acestea sunt super nostime, cum ar fi:

niște cutii de bere, niște hârtie igienică, niște reviste deocheate sau zgârieturi prin copaci - „Hunters Rool”, ceea ce dovedește și gradul de inteligență al vânătorilor - dacă însă vă aflați prin zăpezi s-ar putea să găsiți scris cu lichid renal „Klem Wus Hear”, ceea ce dovedește din nou gradul de inteligență. În cele din urmă începe vânătoarea și, domnilor, vă rog frumos, distracția. Pentru a atrage vânătorul, care devine vânat, va trebui sau să eliberați niște gaze (știm noi de unde) sau să îi chemați pur și simplu. Replicile sunt nenumărate și pe cât de multe, pe atât de haioase (Viagra, get to Viagra!; Hey! Baywatch is on!; Here Drunkie, Drunkie, Drunkie; Free bear! Who wants a cold one?; sau o voce foarte sexy: Help! I'm naked and I have a pizza...), bineînțeles la astfel de mesaje vânătorul nu va rezista și în cele din urmă își va face apariția, fiind ridiculizat - Here's that moron who married his sister! - după care nu urmează decât să le faceți de petrecanie! După ce l-ați omorât o să-i aveți capul ca trofeu și aventura începe de la început. Există 7 feluri de vânători, care mai de care mai fraieri, unul este mort după natură (tree hugger), un tarzan (tree man), un afemeiat (biff), un fraier care se deghizează în cerb (Bubba), Earl, Jedd și Tad. După ce ați omorât câte un vânător, veți vedea o secvență video care vă arată cam cum a murit nefericitul! Dacă veți folosi și binoclul s-ar putea să aveți surpriza să vedeți niște veverițe, sau pe Elvis sau chiar turnul Eiffel! Cool, huh? Ce mai trebuie precizat... la partea negativă este că jocul cu tot umorul lui poate deveni plictisitor, replicile încep să se repete, filmele la fel. Cam asta este oameni buni! Nu uitați să vă holbați și la Credits dacă vreți să mai vedeți niște faze drăguțe și hei! Happy hunting!

Sergiu



Technical data

Gen:
Sport
Producător:
Hyptnotix
Distribuitor:
Simon & Schuster
Interactive



Kingpin Life of crime

Ia spuneți de când nu ați mai jucat un 1st person ? De ieri ? Nu contează, acum veți auzi de alt shooter care sper să vă placă.

De Redneck Rampage presupun că ați auzit cu toții, acel 1st person a cărui acțiune se desfășura în diferite ferme, adică pe la țară, iar oamenii erau de genul texanilor care umblau flecare cu pușcă și mestecau tutun. Ei bine, creatorii acestui Redneck s-au hotărât să mute acțiunea la oraș. Astfel, în loc să tragi cu revolvere cu 6 gloanțe și puști semiautomate, vei avea armament de ultimă, chiar viitoare tehnică, care împrăstie un om pe un perete de 3 x 3 metri în mai puțin de 2 secunde.

Toată lumea este obișnuită cu crima și violența de la oraș, iar dacă ea se desfășoară pe calculator și nimeni nu este rănit, atunci totul este OK. Deci, bine ați venit în lumea reală. Creat pe un engine mai avansat al lui Quake II, Kingpin ne introduce într-o grafică 3D a orașului de zi cu zi, în care crimele și atacurile sunt ceva obișnuit, unde imaginea unui cerșetor care se încălzește la flacăra unui foc aprins într-un container este la ordinea zilei, iar aleile sunt mărginite cu garduri. Povestea este pe cât de simplă pe atât de interesantă, având în vedere că flecare dintre noi a

visat să fie măcar în vacanță un gangster, să aibă propria bandă de mafioți cu ajutorul cărora să jefuiască magazine și să terorizeze cartiere.

Este anul 1930, iar orașul în care se desfășoară acțiunea este Chicago, dar nu Chicago-ul pe care îl cunoașteți, ci un oraș decăzut, în care tehnica avansată s-a realizat doar în domeniul militar, prin elicoptere de mare complexitate și arme performante (cel de la Xatrix s-au gândit că armele din acea vreme ar putea face pe mulți să renunțe la joc, doar



kilărimea contează în primul rând în jocurile gen shoot'em up). Te afli într-o lume a dezastrului, cu cartiere devastate, în care crimele ridică puterea unei găști și singurul mod de a supraviețui este să te aliezi cu asemenea bandiți. Partea bună a jocului este că nu ești un simplu gangster, ci unul cu ceva celule cenușii în cap (să sperăm că este așa), pentru că va trebui să-ți organizezi propria gașcă de criminali, începând cu recrutarea lor și terminând cu antrenamentul lor. După care veți afla puteri depline: veți putea face



tot ceea ce vreți, chiar să vă omorâți sau să vă terorizați proprii oameni din gașcă (dacă nu fac ce le-ați spus sau sunt lași, puneți arma pe ei, bang-bang, și vă căutați alți aliați). Trebuie să aveți mare grijă la conversațiile pe care le purtați, la genul de limbaj pe care îl folosiți și cu cine îl folosiți (ar fi bine dacă ați cunoaște caracterul celui cu care vorbiți), deoarece orice conversație care poate începe normal se poate și termina cu împușcături.

De toate pentru toți

Să trecem în revistă cam ceea ce ne așteaptă în joc. Pentru început vor fi 24 de nivele în șapte episoade, a căror acțiune se petrece în orașul





plin cu tot felul de personaje începând cu femei, copii, rap-eri și punk-iști care pierd vremea prin fața blocurilor, vânzători și nu în ultimul rând polițiști și cei de la FBI care vor încerca să facă ordine pe străzi și să prindă șefii mafioți. Te vei înconjura de prieteni sau persoane care vor dori să fie alături de tine, dar nu vei fi nicidecum ocolit de oameni care te vor înjunghia pe la spate, ca să nu mai vorbim de cei de la care nu știi la ce să te aștepti (vânzători din magazine, oamenii pe care îi jefulești pe străzi). Mai atractiv este faptul că toate caracterele prezente în joc se comportă în funcție de personalitate și, bineînțeles, de AI-ul fiecăruia.



Ca orice mafiot, vei putea face „comerț” cu orice vei dori, vei putea vinde și lucrurile ce se află pe teritoriul tău, chiar și metale, și anume printr-o rețea de magazine speciale (sau la negru, cum se zice la noi). Deplasările prin oraș sunt inerente, așa că dacă nu ai neapărat chef să-ți tocești pingecele, pune

mâna și „împrumută” o bicicletă care este mai la îndemână, sau pur și simplu ia metroul unde vei face cunoștință cu o grămadă de personaje. Legat de convorbirile pe care le ai, ele pot fi de intelectual sau pur și simplu folosește limbajul străzii pentru a-ți exprima gândurile, că doar ești pe teritoriul tău și îți permiți.

Ceea ce interesează pe toți iubitorii de jocuri shoot'em up este realitatea de care dă dovadă jocul, nu numai prin grafica prezentă în joc, ci prin animație. Trebuie să vă anunț că acest lucru este bine pus la



punct, și orice glonte sau lovitură se resimte din plin. Dacă îl împuști în picior va cădea în genunchi, fața i se va schimonosi și va putea chiar începe să injure. Asta în afara faptului că fiecare împușcătură face ca sângele să improaște în toate părțile. Victima zace într-o baltă de un roșu aprins. Dacă ne gândim la locul și mediul în care se desfășoară acțiunea în Kingpin atunci când pomenim cuvântul muzică, ne așteptăm la ceva ori punk-ist ori rap-



ist. De data asta stilul rap este la înălțime, iar cântecul care a realizat soundtrack-ul pentru joc este nimeni altul decât Cypress Hill, care - pentru cei care nu-l cunosc stilul de muzică - trebuie specificat că este rap-ul agresiv, ăla în care mai mult se vorbește, iar pe casetele scoase de el scrie de obicei: Atenție la versuri!

Nerecomandat „domnișoarelor”!

Cu alte cuvinte, domnilor, înarmați-vă cu tot sângele rece de care dispuneți, căci veți fi împrejmuiți de victime. Ororile luptelor de stradă sunt la fel de sugestive ca și cele de



la emisiunile de știri despre Irlanda. Figuri schingiuite, cadavre, organe zvârlite sau, de ce nu, improșcate prin peisajul „feeric” al lumii mafioate - cam așa am putea defini pe scurt mediul în care se desfășoară acțiunea din Kingpin: Life or Crime. Și totul pentru Bani și Putere - stăpânii absoluți ai lumii (trecute, prezente și viitoare).

Ny6

Technical data

Gen:
Shoot'em up
Producător:
Interplay
Distribuitor:
Interplay



Championship Manager 3

Adio nevastă, adio copil, adio servicii, adio viață socială! Febra fotbalului revine în forță!



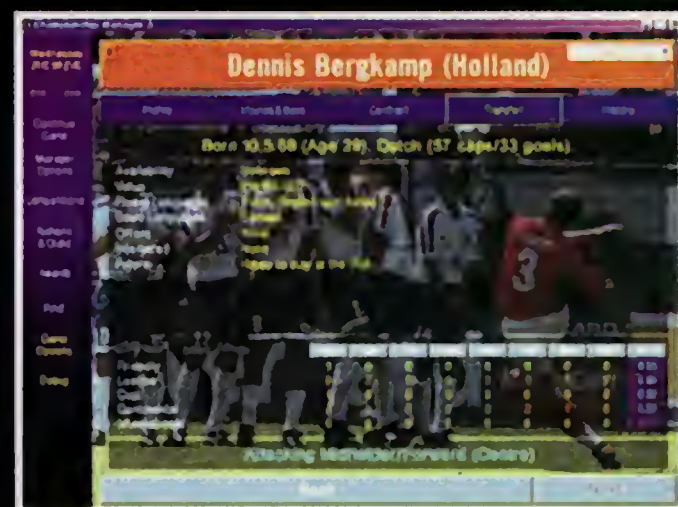
Deși trebuia să apară din decembrie, *Championship Manager 3* a fost amânat până în februarie. Motivul? Reactualizarea bazei de date. Că va veni sau nu în februarie nu mai contează, fiindcă răbdarea mea s-a cam terminat și în loc de un review primiți doar un preview.

Încălzirea

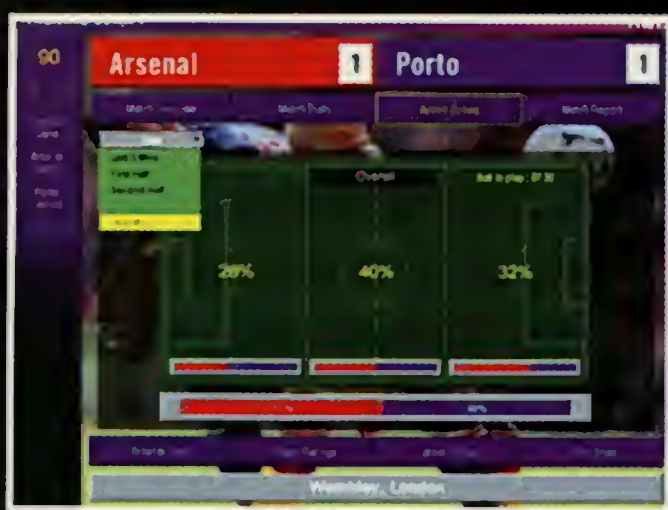
Dintre toate simulatoarele de manageri pe care le-am jucat *Championship Manager 2* a fost poate cel mai bine realizat. **Sports Interactive** ne asigură că *Championship Manager 3* va fi un salt înainte din toate privințele. În primul rând se va putea remarca introducerea unui număr



destul de mare de campionate noi, astfel încât puteți să vă mutați dintr-o ligă în alta fără să mai așteptați add-on-uri. Pentru a aduna informațiile necesare **Sports Interactive** a angajat colaboratori în toate aceste țări. Nu numai că au fost introduse aceste noi ligi dar se și respectă regulamentul intern de desfășurare al fiecăreia dintre ele. De exemplu, în campionatul argentinian retrogradează echipa care timp de trei ani, cumulați, a obținut cele mai slabe rezultate. Oricum jocul a fost conceput astfel încât pe viitor să se poată introduce și alte campionate care deocamdată lipsesc. Așa că dragi compatrioți, nu disperați, poate într-o zi veți antrena Ceahlăul sau Dinamo. Baza de date este de vreo trei ori mai mare decât cea din *Championship Manager 2*, cuprinzând echipe, jucători, manageri și alte oficialități de pe lângă terenul de joc, cu nume reale. Numărul acestora se ridică undeva pe lângă suma de 25.000, sau cel puțin cu atât



se laudă producătorii. Lucrând cu o asemenea bază de date și având atât de multe campionate ce trebuiesc procesate e și normal ca jocul să aibă pretenția unui sistem puternic. Spre fericirea noastră, producătorii s-au gândit și la amărății care nu-și permit un Pentium II. Chiar de la început îți poți seta numărul maxim de ligi, astfel încât *Championship Manager 3* va rula și pe calculatoare mai puțin performante fără probleme. Dacă va mai revenit inima la loc, înseamnă că pot trece mai departe...

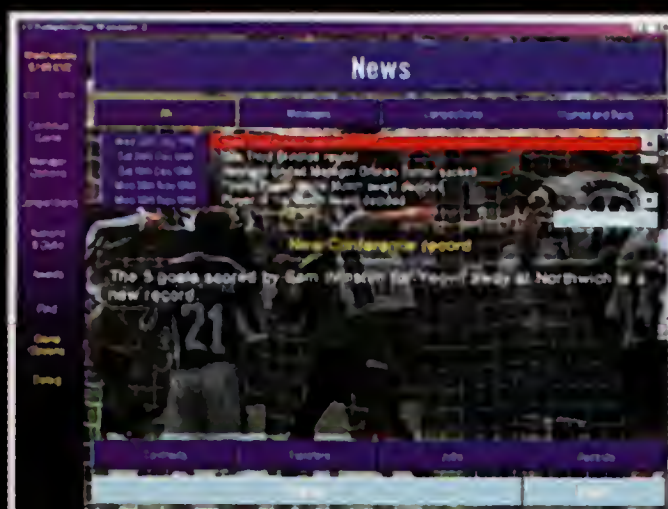


La Joc

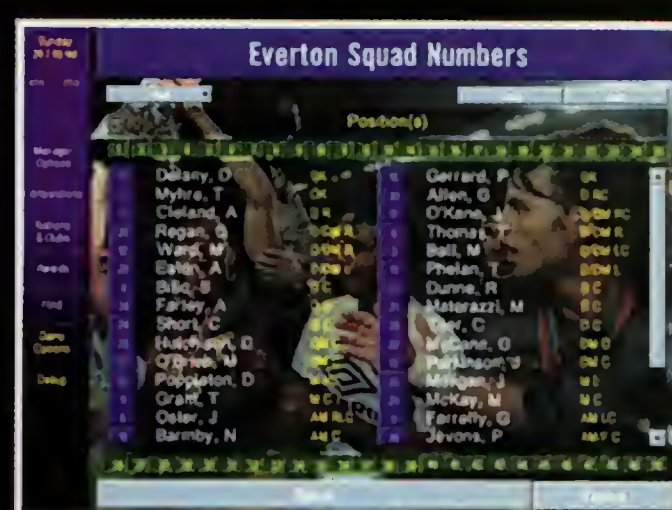
Multe sunt inovațiile pe care Sports Interactive le promite și multe dintre ele sunt rezultatul sondajelor de opinie realizate în rândul fanilor seriei. S-au adus îmbunătățiri majore atât engin-ului cât și interfeței, dar acestea sunt nimicuri în comparație cu cele aduse jocului în sine. Și voi începe cu tactica deoarece are cele mai vizibile și îmbucurătoare noutăți. Ca și până acum există tactici prestabilite pentru cei care nu doresc să se implice prea mult în acest domeniu. Veteranii și cei care vor să aibă un control cât mai mare asupra jucătorilor săi se vor bucura să afle că poți să-ți creezi propriile tactici în care să stabilești poziția și rolul fiecărui jucător în parte, atât atunci când este în posesia balonului cât și atunci când nu e. Și apropo de controlul asupra jucătorilor, pe lângă bonusurile acordate jucătorilor acum vei putea da și pedepse jucătorilor indisciplinați sau cu o evoluție mai slabă. Multitudinea de „skills” cu care este dotat un jucător a necesitat și o atenție deosebită acordată sesiunilor de antrenament.



Fiecare fotbalist va avea un antrenament individual și unul cu echipa. Pentru toate aceste antrenamente va trebui să angajezi un antrenor, iar dacă bugetul îți permite chiar mai mulți, fiecare antrenor descurcându-se mai bine în anumite domenii. Pe lângă antrenori vei mai putea angaja și alți oameni din care scout-ii sunt foarte valoroși. Mai nou aceștia pot fi trimiși să urmărească un anumit jucător, un anumit campionat, o anumită regiune sau un anumit meci, iar la sfârșit vei primi un raport foarte detaliat. Dacă te decizi să cumperi un jucător vei contacta clubul, iar după ce ai reglat termenii poți lua legătura cu jucătorul. Dintre elementele pe care le afli din biografia



jucătorului un lucru mi-a atras atenția. Faptul că este prezentată limba în care a zis pentru prima dată „mama” și alte două-trei limbi pe care le vorbește fluent. Probabil vei zice: Și ce-i cu asta? Păi este, fiindcă un jucător care cunoaște limba spaniolă va fi convins mult mai ușor să joace pentru o echipă spaniolă, de exemplu. Toată această exagerare a detaliului, va fi prezentă în toate elementele jocului, în relațiile cu publicul, cu sponsorii, cu presa, cu superiorii. Vă mai aduceți aminte cum dădeam până al ultimul bănuț al clubului doar pentru a-l avea în echipă pe Ronaldo? Ei! Acum chestia asta nu prea mai este posibilă. Bani clubului și banii pentru transferuri sunt două lucruri distincte. Singurul lucru bun care rezultă este că nu mai dai faliment fiindcă ai investit prea mult într-un jucător. Toată activitatea ta de la club va fi înregistrată într-un fel de dosar



personal după care vei primi o cotație. Această „notă” este foarte importantă deoarece este reperul după care se ghidează echipele atunci când le vei contacta în dorința de a le antrena. Ce-ar mai fi de spus? Simularea jocului se dorește a fi cât mai aproape de realitate și deasemeni tu vei avea un rol mult mai activ. Vei putea schimba tactica în orice moment, poți certa sau încuraja un jucător sau poți afla rezultatele din acel moment ale altor meciuri ce se desfășoară concomitent.

Dacă v-ați plictisit să bateți computerul puteți organiza un campionat la care să participe 16 jucători pe același computer sau printr-o rețea locală. Atunci să vezi infarcturi și gimbușlucuri! Adevărată viață de antrenor.

Poate atunci când veți citi acest aricol *Championship Manager 3* se află deja instalat pe calculatorul meu, poate că nu. În orice caz pentru cei

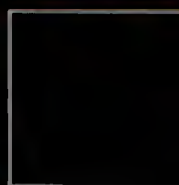


asemeni mie, cărora le place managementul fotbalistic nu pot să le spun decât un singur lucru. Nu disperați o să vină și o să merite.

Claude

Technical data

Gen:
Simulator management
Producător:
Sports Interactive
Distribuitor:
Eidos Interactive



SYSTEM SHOCK 2

Iată că cei de la Looking Glass Studios s-au gândit că o urmare la System Shock nu ar strica nimănui.

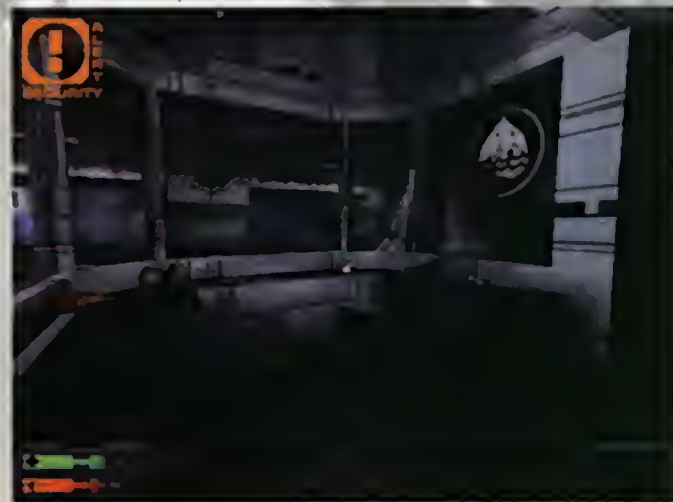
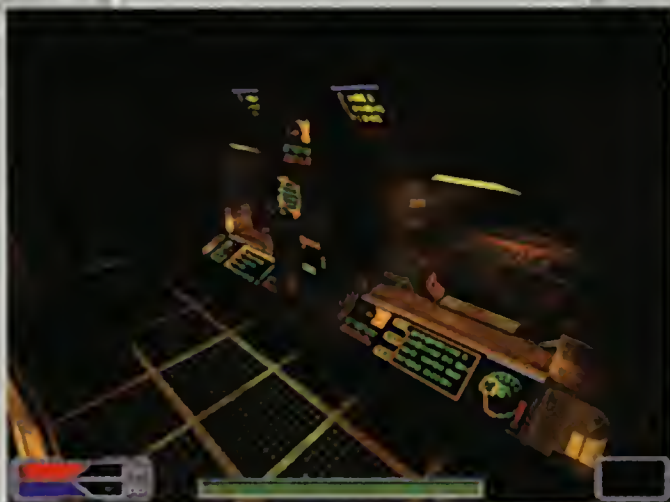


System Shock a apărut în anul 1994 și, chiar dacă nu a fost un succes din punct de vedere al vânzărilor, jocul a captivat atenția multor gameri. Este un fel de hibrid între acțiune și RPG și se pare că la acea vreme acest lucru nu era prea bine văzut, probabil din cauză că era ceva nou. Astăzi însă, cei de la LGS consideră că ar fi un mare succes un joc care se desfășoară într-o grafică 3D și care are la bază un puzzle pipărat cu acțiune/RPG. Jocul este construit pe engine-ul de la Thief: The Dark Project, deci vom avea un first-person într-un mediu 3D de science-fiction, cu culori pe 16-biți, iar efectele

vor fi la nivelul așteptărilor moderne. Folosind la maxim posibilitățile noilor acceleratoare grafice, ochii noștri se vor scălda într-o grafică superbă, în care efectele speciale sunt bine puse la punct: luminile colorate (efecte de umbră, de luminozitate), obiectele variabil transparente și exploziile, ale căror particule cuprinse de flăcări se vor împrăști într-o mare de lumină.

Dacă ați jucat s-au văzut măcar Thief: The Dark Project, atunci sunteți familiarizat cu stilul de luptă, cu modul de mănuire a armelor. La început veți fi armați cu un revolver, cu numele tehnic de AresTech Viper 4.5, destul de bun pentru înfruntarea inamicilor mai slabi, fiind mai rapid la încărcare și mai general în tipul de muniție pe care îl suportă; de asemenea, costul replicării muniției este foarte scăzut. Pe parcursul înaintării în joc veți avea o grămadă de arme și dispozitive de apărare în posesia cărora veți intra în funcție de caracterul ales și quest-ul efectuat. Una despre care vreau să vă mai spun este o armă care îngheață inamicul pentru o perioadă de timp. Se numește

Stasis Field Generator și a fost conceput în domeniul medical pentru anestezierea pacienților care urmau să efectueze o operație, dar în momentul în care armata a considerat acest aparat o bună armă contra inamicilor, au refăcut-o sub forma unui pistol și au introdus-o în arsenalul militar. Cei de la LGS au păstrat secretul în privința armelor și a muniției ce va fi întâlnită în joc, dar asta numai pentru ca în momentul în care ajungem să folosim o armă nouă să fim surprinși de conceptul de armament la care s-au gândit ei, având în vedere că nu va fi de genul armelor clasice în care selectezi și apoi tragi. Fiind un first person view, acest role playing are multe elemente de science-fiction, atât în povestea lui, cât și în armele și mediul în care te învârti, ceea ce îl aseamănă cu binecunoscutul Half Life.





Spre deosebire de alte RPG-uri de pe piață, acest joc pune accent mai mult pe rezolvarea puzzle-urilor, care se găsesc din plin în tot jocul, decât pe partea de acțiune în care trebuie să-ți omori adversarii. Iată ceea ce se întâmplă în poveste. Ca și în Half Life, te trezești singur pe o navă. Membrii echipajului, din care faci și tu parte, sunt în mare parte morți. Este de la sine înțeles că nu îți amintești nimic și astfel începi quest-ul pentru aflarea adevărului, despre ceea ce ți s-a întâmplat ție și navei respective. Dezvoltatorii au promis că va fi o poveste interesantă pe parcursul

căreia vor apărea o serie de surprize, iar una dintre ele, care apare chiar de la început, este Polito, un personaj pe care inițial poți numai să-l lauzi și care te va ghida pe parcursul jocului. Ca în majoritatea role-playing-urilor, ai posibilitatea de a-ți alege

unul din cele trei caractere. Un personaj are puteri psionice, altul este un bun luptător, cunosător al tuturor armelor existente iar ultimul este un hacker, un tip foarte priceput în tehnologia din acea vreme. Fiecare caracter își poate îmbunătăți calitățile pe parcursul jocului în toate domeniile, nu numai în cel în care este specialist. Vor exista nu puncte, cum suntem obișnuiți în cazul RPG-urilor, ci upgrade-uri pe diferite domenii, cel psihic, cel fizic și cel al cunoștințelor tactice și de luptă. Unitățile care se plimbă pe navă au un AI destul de inteligent. În patrularea lor prin joc ele vor comunica unele cu celelalte și se vor alerta dacă există vreo primejdie într-un anumit sector

Asemenea Forței din Jedi Knight, puterea psionică are un rol important în lupta cu inamicii. Iată câteva exemple din aceste puteri psionice: Cryokinesis, cu ajutorul căreia vom putea îngheța aerul din jurul unui dușman, creând un fel de ceață, Electro-Dampen care produce un scurtcircuit roboților și oamenilor cibernetici și Enrage Power care atașă un inamic împotriva altuia. Hacker-ul are cunoștințe cibernetice, cu ajutorul cărora poate repara calculatoare și cerceta tehnica alienă. Fără asemenea noțiuni te trezești că nu știi să umbli cu anumite arme sau pornești sistemele de alarmă pe undetreci. Luptătorul are vaste cunoștințe legate de domeniul armamentului. Poate modifica, repara sau seta majoritatea armelor din joc. Cel mai important lucru din joc este combinarea cunoștințelor din cele trei categorii, fapt ce va face din caracterul nostru un soldat perfect, un soldat ce va reuși să ajungă la finele acestui quest.

O grafică bună, un engine grozav

Jocul are o interfață ușor de utilizat, pui mouse-ul pe un obiect și imediat apare explicația acelui lucru, ce este și ceea ce face. Vei avea un help



pentru fiecare problemă, iar personajele care te ajută vor ști să răspundă la majoritatea întrebărilor care te frământă. Chiar dacă accentul este pus pe RPG-ul jocului, asta nu înseamnă că nu vom avea în joc explozii spectaculoase sau arme bine puse la punct. Vom avea arme mai bune și mai tari decât în Quake, dar există o problemă: inventarul pe care îl poți căra este limitat. Armele sunt sofisticate, pot fi îmbunătățite, reparate, modificate ba pot fi chiar și setate la ce nivel de distrugere dorim, asta în funcție de ținta pe care vrem să o doborâm. Realizatorii jocului spun că există o armă unică, specială care este atașată la încheietura mâinii și este legată intravenos cu corpul tău, dar ceea ce face într-adevăr va trebui să aflăm singuri. Tot peisajul este plin de aparatură futuristă, care dacă știi să o controlezi te poate ajuta în multe situații, va trebui să distrugi sistemele de securitate, să te folosești de informațiile date de panourile cu date, te poți folosi de replicatoarele de pe navă, dar toate trebuie lucrate cu grijă, altfel s-ar putea să pierzi diferite calități.

Nyk



Gen:
RPG
Producător:
Looking Glass Studios
Distribuitor:
Electronic Arts
Ofertant:
Best Computers
Tel:
01/3125524

Technical data



Descent 3

Anul 1999! Petrecerea nu s-a terminat!
Seria Descent continuă așa că...
WATCH OUT!!!

Se pare că acest sfârșit de mileniu anunță jocuri din ce în ce mai reușite, menite să țină gamerii ore în șir în fața calculatorului în căutarea unei soluții care să le aducă victoria supremă. Lumea jocurilor reprezintă pentru noi gamerii o evadare de la realitate, un refugiu în care orice este posibil și unde poți să îți îndeplinești cele mai nebunești fantezii. În această lume poți fi cel de care depinde ca totul să se termine cu bine, eroul care vine de nicăieri și reușește să salveze situația. Fiecare gen de joc, de la acțiune și strategie până la RPG-uri vă poate oferi adevărate încercări ale minții. Cred că fiecare dintre voi se simte deosebit de bine atunci când reușește să termine un nivel sau chiar întregul joc cu bine. Firmele realizatoare de jocuri au încercat pe cât este posibil să mărească realismul și interactivitatea dintr-un joc, fapt care nu poate fi decât îmbucurător. Bineînțeles că o firmă care se respectă, cum este Outrage nu putea decât să încerce să țină pasul cu această evoluție extrem de rapidă a jocurilor pe calculator. Astfel, aceștia au hotărât că este timpul să realizeze un nou joc din seria Descent care se anunță a fi pe măsura așteptărilor noastre, a gamerilor. Fanii acestui joc vor fi pur și simplu încântați de această nouă realizare care reprezintă ceva cu totul nou în comparație cu realizările anterioare. Succesul jocului Descent III se pare că va fi uriaș, și asta datorită numeroaselor ore de muncă și a noutăților din toate punctele de vedere, pe care la aduce acest joc. Gamerii care au jucat la sânge Descent I și II se vor simți ca la ei acasă atunci când vor încerca această versiune. De ce spun asta?



Pentru că aspectul, feeling-ul și controlul vor fi la fel ca la celelalte versiuni, însă ridicate la un nou LEVEL.

About storyline...

Acțiunea jocului este tipică unui joc gen shooter însă aduce foarte multe lucruri noi care fac ca *Descent III* să fie un joc destul de original. Cu toate că regăsim și câteva lucruri de la frații săi mai mari, asta nu înseamnă că storyline-ul nu este altul. S-a lucrat foarte mult la grafică, despre care pot spune că este extraordinară. Ceea ce vă va plăcea în mod sigur este faptul că au fost realizate alte tipuri de nave și de roboți. Aceste nave sunt care mai de care mai puternice, dotate cu arme care rad tot de pe suprafața pământului. Efectele pe care le produc armele roboților și de pe nave sunt dezastruoase și au fost realizate printr-o combinație de lumini, flash-uri și zgomote asurzitoare. Toate acestea sunt realizate într-o grafică 3D excelentă și un sunet pe măsură. Spre deosebire de versiunile anterioare a căror grafică a fost realizată printr-o combinație de cuburi și poligoane, în *Descent III* a fost folosit un nou engine bazat pe o tehnologie cu totul nouă. Această tehnologie se bazează pe o modelare 3D a personajelor. Astfel, pentru a



putea rula acest joc, este nevoie ca PC-ul dumneavoastră să fie dotat cu o placă video 3Dfx. Engine-ul jocului este astfel realizat încât acum se poate trece de la tunelele întunecate de sub pământ la mediul exterior. Obstacolele pe care le întâlnești în cale, cum ar fi: ziduri, munți și clădiri, sunt așezate astfel încât să vă ajute să nu vă rătăciți și să nu vă îndepărtați prea mult de zona în care se desfășoară misiunea. Ceea ce mi-a plăcut cel mai mult din demo-ul pe care l-am jucat de pe CD-ul luni ianuarie al revistei LEVEL, a fost faptul că au fost introduse multe tipuri de arme



Tubbs

Cod: RAS-2
 Familie: Security
 Tip: Flayer

Acest robot face parte dintre cei duri, care acționează doar cu forța. Creează impresia că este invulnerabil și se mișcă destul de rapid pentru gabaritul său. Așa că watch your back!!!



Old Scratch

Cod: OS-14
 Familie: Industrial
 Tip: Flayer

Ai bulit-o dacă te întâlnești cu acest individ de fier pentru că în ciuda numelui (old) loviturile sale sunt foarte rapide și devastatoare.



Gyro

Cod: RAS-1
 Familie: Security
 Tip: Flayer

Misiunea acestuia este de a patrula în jurul unui obiectiv și de a distruge orice intrus care încearcă să penetreze zona pe care acesta o păzește.



Tailbot

Cod: RR-47
 Familie: Industrial
 Tip: Flayer

Spre binele vostru vă recomand să încercați pe cât este posibil să nu apăreți în calea acestuia pentru că este necruțător. Este dotat cu artilerie grea



Gunslinger

Cod: 6-G6
 Familie: Industrial
 Tip: Flayer

Acest roboțel este calm, calculat și rece. Cele șase gun-uri pe care le are în dotare rad tot de pe suprafața pământului.



Orbot

Cod: O-2
 Familie: Security
 Tip: Flayer

Chiar dacă nu face parte din categoria uriașilor, acest robot este foarte abil și descurcăreț în luptă. Armele puternice cât și viteza cu care acționează sunt principalele sale calități.



noi. Multe dintre aceste unelte de distrugere sunt deosebit de puternice, însă unele dintre ele se pot utiliza doar în anumite cazuri. Pe lângă aceste noi arme veți găsi și alte tipuri de arme cu care v-ați mai întâlnit și în versiunile precedente. Dar, dragii mei, să nu vă impresioneze faptul că unele arme vor face bum-bum mai tare decât altele căci în unele situații aveți nevoie de un gun mai blând oare să nu măture tot pe o rază de 3m. De ce spun asta? Răspunsul e foarte simplu. Să presupunem că vă aflați în apropierea unei nave sau a unui robot inamic și trageți de exemplu cu napalm gun, care este o armă considerabil de puternică. Bănuți cam ce se va întâmpla? Dacă nu, o să vă spun eu. Arma o să facă bum-bum atât de tare încât o să vă facă și vouă buba atât de mare încât peste câteva secunde veți da mâna cu GOD. Așa că, take care!

Dar ce zgomot se aude?

Este Snake-ul cu robotu' care trage cu racheta de se zgudule planeta. Bineînțeles, din acest joc nu puteau lipsi rachetele care vin ca o completare la arsenalul de gun-uri de care vă spuneam mai sus. Însă aveți grijă cum și când le folosiți căci nu veți avea prea multe în dotare. Aceste rachete este bine să le folosiți doar atunci când aveți un obiectiv de distrus care necesită o forță de distrugere mai mare decât cea a unei arme. Ca și la celelalte versiuni veți întâlni și suportul multiplayer, iar cei de la Outrage au făcut tot posibilul pentru ca acesta să mulțumească gamerii: jocul va suporta până la opt jucători în rețea, fapt care nu poate fi decât îmbucurător, deoarece acest joc este foarte mișto atunci când îl joci în rețea. Acest gen de joc se bazează

pe faptul că oricât de interesantă ar fi acțiunea jocului, personajele implicate în joc sunt foarte importante. Deciziile pe care le veți lua pe parcursul jocului sau modul în care acționați afectează evoluția acțiunii jocului. Jucabilitatea dar și jocul în sine sunt foarte bine puse la punct și nici un aspect de care v-am vorbit mai sus nu va fi neglijat, chiar dacă a fost acordată o mare atenție jocului. De altfel, ca la orice joc care este încă în curs de realizare ne putem aștepta la mai multe schimbări față de ceea ce v-am spus eu. La sfârșitul anului '98 ne doream ca anul 1999 să ne aducă jocuri cât mai captivante și mai atrăgătoare atât din punct de vedere al graficii cât și din punct de vedere al intrigii. Se pare că în mare măsură dorința noastră începe să prindă contur și se materializează prin apariția acestor jocuri extraordinare, dintre care face parte și acest joc: Des-cent III. Se pare gamerii doresc să aibă un control cât mai mare asupra personajelor, iar finalul jocului să difere în funcție de abilitatea jucătorului și de ceea ce a făcut. Și au mare dreptate, deoarece doar așa se va ajunge la un grad de realitate mai mare și vom putea privi jocurile pe calculator ca niște filme interactive în care noi suntem regizorii, iar personajele jocului sunt actorii.

Sper ca acest joc să fie pe măsura așteptărilor noastre și ca în continuare să apară jocuri din ce în ce mai reușite care să ne mai îndulcească puțin licoarea asta amară pe care o bem zi de zi din pocalul vieții.

Wild Snake

Technical data

Gen:
Shooter
Producător:
Outrage
Distribuitor:
Interplay



Prince of Persia 3D



Watch out!!! The Prince is back! Noi aventuri cu acest personaj, de data aceasta într-o grafică 3D de cea mai bună calitate.

Nu știu alții cum sunt, dar eu când îmi aduc aminte cu câtă plăcere jucam Prince, mă cuprinde nostalgia și aproape că îmi dau lacrimile. Iată că cei de la Red Orb Entertainment s-au hotărât să realizeze o nouă versiune *Prince of Persia*. De data aceasta însă, jocul este realizat în 3D. Chiar dacă s-a păstrat întreaga intrigă de la



versiunile anterioare acest titlu este cu totul diferit de celelalte, începând de la grafică și terminând cu acțiunea și personajele. *Prince of Persia 3D* este un joc de aventură 3rd person cu o acțiune deosebit de captivantă care te poate ține ore în șir în fața calculatorului. În această nouă realizare veți regăsi toate trăsăturile care au făcut versiunile anterioare atât de populare. Va trebui ca împreună cu Prince să luptați din nou cu forțele răului pentru a o salva pe Prințesă, care este din nou răpită, însă de data aceasta de un om josnic și viclean numit Assan. În lupta voastră împotriva cruntului Assan va trebui să înfrunțați gărzile și pe toți cei care se află în slujba acestuia. De asemenea, veți avea de trecut enorm de multe capcane în drumul

vostru către Prințesă. Story line-ul jocului este inspirat din poveștile arabe și introduc gamerul într-o lume exotică și fantastică în același timp, din vechea Persie a secolului al XII-lea. În acest cadru oriental în care se petrece acțiunea, veți întâlni palate luxoase, labirinturi și caverne, ruine mistice și fortărețe bizare. Toate acestea sunt realizate într-o tentă caracteristică acelor vremuri și acelei culturi. Cred că ceea ce au încercat cei de la Red Orb, a fost să scoată un joc în care să se utilizeze o tehnologie 3D avansată, în care să se combine acțiune, aventura și plăcerea de a juca cu imaginile exotice din Persia antică.

Dear Princess, where are you?

De data aceasta, Prince va avea o misiune mult mai grea, chiar dacă scopul final al acestuia este același ca în versiunile anterioare. Acesta va porni cu mâinile goale în căutarea și salvarea Prințesei. Primul nivel al jocului începe într-un mod mai blând, permițând gamerului să se familiarizeze cu toate mișcărilor și comenzile jocului. Aceste mișcări îți vor fi de mare ajutor, căci va trebui să evadezi din închisoare pentru a pleca mai departe. Astfel vei învăța cum să sari, să alergi și să te furișezi pe lângă gărzile care oricum nu par a fi destul de atente la ceea ce se întâmplă în jurul lor. Dacă la început nu va avea





nici o armă, în cele din urmă Prințul va da peste o sabie cu care va reuși să facă față gărzilor care îi descoperă prezența. În drumul său către prințesă, acesta va colinda prin mai multe zone din palatul lui Assan cum ar fi camere, holuri și coridoare, canale și chiar un fel de tunele subpământene. Astfel, în unele locuri Prince va găsi nenumărate comori din averea lui Assan pe care ar fi păcat să le lase acolo. Scopul acestor perindări prin castel este acela de a ajunge în locul în care este ținută prințesa ostatică. Cu puțină îndemânare veți putea să îl duceți pe Prince în atheneum care este păzit de cel mai periculos și crud asasin al lui Assan. Spre deosebire de alte jocuri, *Prince of Persia 3D* se bazează atât pe strategie cât și pe abilitatea cu care mânuiți armele. Aceste arme constau în săbii, staff - un fel de sulite - și lame duble (double

blades). Firma Red Orb a încercat ca proprietățile acestor arme să fie cât mai apropiate de realitate. Oricum jocul este încă în curs de realizare și până la lansare vor mai fi realizate și alte tipuri. Dușmanii cu care te vei întâlni vor dispune de tot felul de obiecte, de aceea va trebui să știi cu cel fel de arme să lupți împotriva acestora. Sabia de care vă spuneam este arma cea mai des folosită de Prince pentru că este cea mai ușor de manevrat și destul de eficientă. Staff, sulita din metal, este ceva mai greu de mânuit, însă este mai eficientă decât o sabie. Arma mea preferată este double blades, care este alcătuită din niște lame extrem de ascuțite prinse de fiecare mână. Aceste arme pot fi mânuite foarte rapid și sunt extrem de periculoase. Cu double blades Prince va putea să atace în două direcții în același timp. Pe lângă arme, pe parcursul poveștii veți întâlni un dirijabil care aparține lui Assan. Acesta reprezenta ceva extraordinar pentru acele vremuri când singurele lucruri care zburau erau păsările sau alte zburătoare. Prince își va face apariția și pe acest OZN al acelor vremuri și va trebui să ajungă în camera de control a dirijabilului.

Oh, my dear Prince! You found me!

Aveți grijă să nu uitați care este scopul misiunii: save the Princess! Vă spun asta pentru că probabil furați de acțiunea jocului veți uita de ce ați pornit în această misiune. În afară de gărzi, asasini și alte personaje care îl servesc pe Assan, veți mai face cunoștință și cu mâna dreaptă a acestuia, un tigru cu numele Rugnor. Acesta îl servește pe Assan în cel mai supus mod, îndeplinind orice poruncă a acestuia. Alte personaje cu care vă veți întâlni sunt djinni care pot fi de două feluri:

buni și răi. Aceștia au fost închiși cu câteva secole în urmă într-un diamant fermecat de către un vrăjitor numit Khacan care a cerut viață veșnică în schimbul eliberării lor. Acum acesta trăiește retras în castelul său înconjurat de nori, pe lângă care mișună tot felul de orătării, rezultate în urma experimentelor lui Khacan. Toate aceste noi personaje, armele, cât și acțiunea în sine a acestui joc ne fac să credem că *Prince of Persia 3D* va fi un titlu reușit care o să merite să fie jucat. Oricum pentru mine va fi o



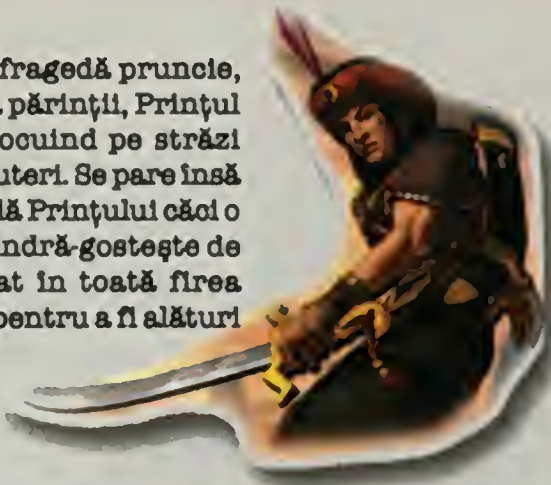
adevărată plăcere să-l văd la treabă pe prințul nostru, deoarece îmi va reaminti de vremurile în care jucam ca un nebun una din primele versiuni ale acestui titlu. Este dacă vreți, un nou LEVEL ce poartă numele: *Prince of Persia 3D*.

Wild Snake



Prince

Rămas orfan încă din fragedă pruncie, fără a apuca să își cunoască părinții, Prințul și-a petrecut adolescența locuind pe străzi trăind doar prin propriile-i puteri. Se pare însă că destinul începe să îi suradă Prințului căoi o prea frumoasă prințesă se îndrăgostește de acesta. Devenit deja bărbat în toată firea Prințul va face tot posibilul pentru a fi alături de Prințesă.



Princess

Adevărata și unica dragoste a Prințului, aceasta reprezintă motivul pentru care this guy se luptă cu atâta curaj și perseverență cu puternicul și temutul Assan. Datorită faptului că este și frumoasă și deșteaptă (Ceva rar, nu?!), Prințesa va fi răpită, iar iubirea vieții ei, Prințul va sări fără să stea pe gânduri pentru a o salva. How touching!!!

R
O
Y
A
L
T
Y



Assan

Este un ticălos care este pus doar pe scadaluri și pe tertipluri care să îi aducă câștig. Minte de stinge, înșeală pe toată lumea, fură de rupe, într-un cuvânt este o târătură de om care merită ștearsă de pe fața pământului. Se spune că în castelul acestuia mișună o grămadă de șerpi și alte creaturi, pe care e bine să le ocolești atunci când le întâlnești în cale.



Rugnor

Mâna dreaptă a lui Assan acest tigru nu este foarte deosebit de stăpânul său. Acesta are două personalități: una plină de viol, temperamentală, însetată după sânge și deosebit de crudă iar alta este cea caracteristică unui adevărat tigru calmă, care gândește de două ori și acționează o singură dată.

WARRIOR

Assasin 4

Acest personaj atât de halos este înzestrat cu două arme ce par a fi niște săbii, s-au mai degrabă o combinație între sabie și box. Cu toate că aceste arme nu sunt prea mari, au avantajul că sunt deosebit de ușor de utilizat și foarte eficiente. Se pare că Prince va avea ceva de furcă.



Palace Guard 1

Este tipul soldatului care face de gardă și care patrulează în pivnițele închisorilor. Acesta este pus să păzească prizonierii și se pare că își face treaba destul de bine. Asta nu înseamnă că un spadassin îndemânat cum este Prince nu va putea să-l învingă prin pricepere și măiestrie. Asta cu condiția să găsească o sabie.



Dirigible 2

Este unul din cei care formează echipajul lui Rugnor de pe dirijabil. Acest tip arată destul de curios cu niște mâini care seamănă cu o adunătură de spa-ghețe. Oricum, se pare că acest lucru îl ajută în manevrarea dirijabilului.

Djinni

În renumitele povești „O mie și una de nopți”, Djinni puteau fi acele personaje pozitive care erau de partea binei și a dreptății sau personaje negative care erau de partea răului. Djinni cei buni ajută eroii în lupta lor contra răului, procurându-le mâncare sau arme magice. În schimb, Djinni cei răi fac tot ce le stă în putință pentru a își atinge scopul malefic.



Muck Monster

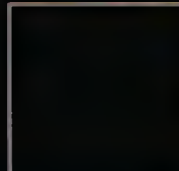
Este o eroare genetică ce a luat naștere în urma aruncării la întâmplare a deșeurilor magice folosite de vrăjitorii de la aceea vreme. Aceste deșeurii sunt un fel de deșeurii radioactive ale vremurilor noastre. Oricum, doar privindu-l pe acest tip ne dăm seama că este ceva în neregulă cu el.



CREATURES

Technical data

Gen:
Adventure
Producător:
Red Orb Entertainment
Distribuitor:
Red Orb



Review



LEVEL

SimCity 3000

Primari din
toate țările
uniți-vă! Și
mai ales nu
uitați: „Vox
populi, vox
dei!”

Ei da! Nuvă mai uitați așa ciudat! Mult așteptatul *SimCity 3000* și-a făcut apariția. După ce mi-am crăpat creierii cu *SimCity 2000* și după ce am urmărit cu sufletul la gură orice știre legată de *SimCity 3000* vă puteți imagina cum îmi tremura mâna când am băgat CD-ul în calculatorul personal. Nu vă mai povestesc cum au trecut minutele de instalare, ci doar că în sfârșit pot lansa jocul. Primul lucru pe care îl zăresc este o intersecție aglomerată care începe încet încet să dispară odată cu altitudinea pe care „eu” o câștig. Dacă încă nu v-ați dat seama, acesta este filmulețul de intro, de altfel unicul pe care îl veți vedea în

acest
joc.

R-C-I

Nu vă speriați, nu este denumirea vreunui tip nou de circuite electronice, ci con-

figurația de bază a unui oraș Sim, Rezidențial, Comercial și Industrial. După ce-ți alegi numele orașului, numele tău și nivelul de dificultate, calculatorul îți arată o hartă aleatoare pe care urmează să o construiești. În cazul în care nu-ți place, nici o problemă, îți poți crea alta. Dar să trecem mai departe, la ceea ce ne interesează: jocul. În principiu modul de joc nu s-a schimbat prea mult. La fel trebuie să rezervi zone rezidențiale (verzi), zone comerciale (albastre) și zone industriale



(galbene), pe lângă acestea intrând o întreagă altă serie de clădiri și instituții de care are nevoie orașul. Diferența constă în faptul că toate aceste zone, rezidențiale, comerciale și industriale au trei grade de densitate low, medium și dense, fiecare cu prețul ei. La acest capitol inovația cea mai remarcabilă este apariția gropilor de gunoi, care se „depun” în același mod cu zonele rezidențiale și sunt reprezentate cu culoarea maro. Cu timpul vor apărea

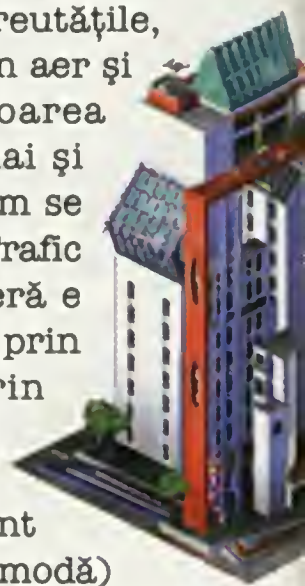
și alte metode de a te descotorosi de gunoiul pe care cetățenii orașului tău îl produc. Și fiindcă tot veni vorba de oraș și de cetățenii lor, să vă spun ceva interesant. Cică orașul pe care îl construiești se află într-o țară cunoscută ca Sim-Nation, locuitorii acestei națiuni se numesc Sims, iar moneda națională este Simuleonul. Ca și în SimCity 2000 ești înconjurat de alte orașe (patru la număr) cu care ești în concurență, dar cu care poți să și cooperezi. Prezența acestor vecini este mult mai vizibilă în cadrul jocului și în cea mai mare parte este de bun augur. Poți face afaceri cu ei, deși într-un cadru destul de limitat, afaceri care îți pot înviora bugetul sau îți aduc o parte din resursele necesare. Adică poți cumpăra sau vinde apă, electricitate și... gunoi. Dar pentru aceasta va trebui să te conectezi la sistemele de transport ale vecinilor tăi,

deoarece gunoiul are nevoie de drum, cale ferată sau port, electricitatea de cabluri de înaltă tensiune, iar apa de conducte. Iar aceste conectări se fac la un preț destul de piperat, mai ales pentru un oraș tânăr. Partea proastă a acestor afaceri este că există penalizări pentru oprirea lor fără acordul partenerului și, în consecință, trebuie să aștepti până când acesta vine la tine cu oferta (tu nu poți să-l anunți că vrei să pui capăt afacerii în nici un chip), chiar dacă afacerea poate deveni păguboasă pentru tine.

Un oraș nou

S-o luăm încet, pas cu pas, și să vedem cam cum se construiește un oraș în *SimCity 3000*. Primele lucruri care trebuie construite sunt o centrală electrică (prima de preferință de cărbuni: chiar dacă poluează rău e mai ieftină), și câteva pompe pentru apă. Abia acum te poți apuca de rezervat teritoriu pentru case, magazine și fabrici. Poluarea este unul dintre elementele cele mai delicate ale jocului și cel mai greu de controlat. Deci nu e greu de realizat că fabricile, groapa de gunoi, centralele electrice și restul instituțiilor poluante trebuie construite la ceva distanță de zona rezidențială. Ce urmează după fabrici...? Ah, un sediu pentru domnii polițiști și încă unul pentru vajnicii luptători cu focul, pompierii. Cred că nu mai trebuie să vă spun că orașul are nevoie de o rețea de drumuri bine pusă la punct. Credeți că e prea ușor? Stați un pic, de abia acum încep greutățile, fondurile vi se gată, poluarea își face apariția și în aer și în apă, traficul e din ce în ce mai dificil, valoarea terenului scade, iar pe deasupra cetățenii te mai și deranjează încontinuu cu nemulțumirile lor. Cum se

pot rezolva cele mai frecvente probleme? Trafic congestionat, înseamnă că undeva o arteră e mai mult decât circulantă, se poate rezolva prin construirea de drumuri laterale sau prin introducerea transportului în comun (metrou, cale ferată, autobuze). Un alt factor ce poate duce la scăderea traficului sunt unele ordonanțe de urgență (că tot sunt la modă) cum ar fi amenzi pentru parcarile ilegale. Gunoi prea mult? Construiește incineratoare sau centre de reciclare, iar dacă încă nu le poți construi, exportă-l. Nu uita însă că vecinii nu-ți vor accepta gunoiul dacă nu este însoțit de câțiva simuleoni. Și aici poți fi ajutat de ordonanțe, care îi vor învăța pe cetățeni să recicleze gunoiul, plus că reciclarea anvelopelor va duce la scăderea costului construcției drumurilor. Valoarea terenului este scăzută, dar ea poate fi crescută prin scăderea ratei criminalității, poluării, și prin construirea în apropiere a unor clădiri sau zone atractive.





Tot ce ține de divertisment: parcuri, Zoo, muzee, biblioteci. Bun, orașul se mărește și va avea nevoie și de alte clădiri decât cele deja construite. Vor apărea școli, colegii, spitale, un port, un aeroport, mă rog, nu stau acum să le enumăr, veți vedea singuri când veți juca *SimCity 3000*. Ah, uitasem, tot pentru creșterea valorii terenului sunt foarte bune „landmarks”, dar asupra acestora voi reveni mai târziu. S-ar putea ca, în ciuda eforturilor tale, unor zone să nu le crească valoarea, asta însemnând că în apropierea lor se află ceva ce le împiedică dezvoltarea. O astfel de piedică poate fi și un stâlp de înaltă tensiune. Spre diferență de *SimCity 2000*, apa și curentul nu trebuie trase prin fiecare clădire și zonă în parte. Conductele și liniile de înaltă tensiune au o zonă de acțiune destul de mare, iar în cazul curentului o clădire poate lua electricitate de la alta chiar dacă sunt despărțite de un drum.

Cum se fac banii?

O metodă rapidă dar cu două tăișuri sunt împrumuturile.

Oricum sunt recomandate, mai ales când venitul anual al orașului este destul de mare ca să-l suporte. Taxele sunt un alt drum spre bogăție, numai că trebuie să ai grijă cu ele, taxele prea mari vor face industria și comerțul să dea faliment, iar populația va migra spre zone mai ospitaliere, în timp ce taxele scăzute vor face exact opusul. Populație mare, venit mare, cum crește populația? Oferindu-le tot ce își dorește o ființă umană pentru o viață fără griji: locuri de muncă, protecție, cultură, distracție, sănătate, învățământ și case. Din când în când guvernul sau companiile industriale vor dori să construiască pe teritoriul tău diferite clădiri pentru care îți vor plăti o sumă destul de atractivă. Însă nu întotdeauna aceste construcții au și acordul asistenților tăi sau al populației orașului. O fabrică de reciclarea deșeurilor toxice nu este tocmai apreciată, dovadă și revolta care a izbucnit în Brașov atunci când am construit-o, Brașov fiind bineînțeles orașul meu virtual. O bază militară, un far, o închisoare de maximă securitate,



un cazinou sunt numai câteva exemple ale clădirilor care pot fi construite. Unele dintre ele sunt gratuite, iar la altele trebuie să participi și tu cu ceva bănuți. Dacă vrei să le construiești le găsești la „Awards and Opportunities” alături de clădirile pe care cetățenii ți le vor oferi în cinstea realizărilor tale deosebite, adică o vilă, o primărie, o statuie etc.

... și altele

Să revenim la „Landmarks”, doar v-am promis, nu? Aici veți găsi cele mai faimoase, mai admirate și mai frumoase construcții din lume, începând de la cele antice (Piramidele, Pantheonul, Sphinxul), cele medievale (Tajmahal, Catedrala de la Notre Dame) până la cele mai moderne (World Trade Center, Bank of China,



White House). Dintre acestea poți alege zece, doar atât, pe care să le duci gratuit în orașul tău. Sunetele sunt bune și sunt specifice zonei în care te afli. În zona industrială vei auzi zgomotele specifice fabricilor și așa mai departe. Muzica este prezentă și este destul de bună, și poți să-ți selectezi melodiile preferate. Grafica este superbă, se vede că s-a muncit la ea. Are patru nivele de zoom, din care cea mai apropiată nu este cea de la nivelul străzii cum ne așteptam ci undeva mai sus. Realismul simulării este foarte aproape de ceea ce ne-am dorit. Pe stradă se plimbă o mulțime de tipuri diferite de mașini dar și pietoni. Dacă întorci harta clădirile îți vor arăta o cu totul altă fațadă, un mare salt de la *SimCity 2000*. Ce mai puteți întâlni în *SimCity 3000*? Dezastrurile naturale, sau mai puțin naturale, fiindcă o invazie extraterestră (da, există și așa ceva) nu poate fi ceva natural. Cred că v-am plictisit cu atâta vorbărie. Așa că mă apuc acum să vă iau câteva screenshoturi pe care să le admirați și vă las să-l încercați și voi. Este un joc ce vă va ține multe luni în fața calculatorului.

Claude

Technical data

Gen:
strategic/simulator
Producător:
Maxis
Distribuitor:
EA
Ofertant:
Best Computers
Tel:
01/3125524





THE SETTLERS III

O mână de omuleți drăguți și harnici îți stau la dispoziție. Poți rezista unei asemenea tentații? Eu unul știu că n-am putut rezista.

Într-o zi, eram liniștit în fața monitorului, văzându-mi de treabă, adică de niște joace mișto, când, brusc, telefonul începe să zbârnăie. Ridic eu receptorul și o voce timidă se aude. Și iată pe scurt cam ce-l interesa pe acel gamer. El domnule, după îndelungi așteptări a pus și el mâna pe un joc nou care se cheama *Settlers 3*. Și i-a plăcut atât de mult că s-a decis să nu-l mai lase până nu va vedea pe ecran „The End”. Ușor de zis, greu e făcut! După vreo oră de joc a constatat bietul băiat că omuleții săi refuză cu încăpățănare să mai construiască ceva și nereușind el să-i dea de capăt s-a decis să ne ceară ajutorul. Cum nu a fost nici primul, nici singurul care a recurs la această soluție, redacția a hotărât în unanimitate să-i ajutăm cât mai mult pe fanii *Settlers*. Și uite așa hop-top un review pe cînste la *Settlers 3*!

La muncă!!!

Știu că asta v-am mai spus-o odată, dar nu strică să vă amintesc. Povestea jocului, pe scurt, sună cam așa. Zeul ăl mare și atotputernic s-a supărat rău de tot pe trei dintre supușii săi: Jupiter (zeul romanilor), Horus (zeul egiptenilor) și Ch'ih - Yu (zeul asiaticilor). Amărăți rău de tot după muștruluiala primită, cei trei se întorc pe pământ pentru a căuta un om, un adevărat lider, cu ajutorul căruia să-și salveze onoarea și viața. Și acest om ești tu! Ca mare șef de trib, rolul tău este să-ți îndrumi oamenii spre glorie și bogăție. Cum? Construind o infrastructură economică



solidă, capabilă să mențină o armată cu care să-ți elimini concurența.

Primul lucru pe care trebuie să-l faci este să-ți asiguri materialul de construcții. Cauți o pădure și lângă ea construiești casa tăietorului de lemn. Ca să fii sigur că pădurea nu se „termină” tot acolo, construiești și o locuință pentru pădurar, cel care va planta copaci noi. Un pădurar poate ține în spate liniștit doi tăietori de lemn. În imediata apropiere vei construi o tâmplărie care-ți va transforma buștenii în scânduri. Acum trebuie să te ocupi de cealaltă componentă a materialului de construcție, piatra. O carieră de piatră o vei construi acolo unde vezi stânci „răsărind” din pământ. Acum că ți-ai asigurat materialul de construcții, trebuie să-ți extinzi un pic teritoriul și, bineînțeles, să-l consolidezi cu ajutorul unor turnuri de supraveghere. Îți extinzi teritoriul până când descoperi niște munți. Acum e momentul să-ți folosești una din tipurile de specialiști pe care-i poți antrena, geologii. Aceștia, odată plasați în zona muntoasă, vor începe să sondeze terenul în căutarea minereurilor. Dacă auzi un „yup!” înseamnă că au găsit ceva. Pentru a te putea dezvolta mai departe trebuie să construiești cel puțin o mină de cărbuni și una de fier. Normal



că nu o să-ți bunătate de minereu zăcând alandala după efortul pe care l-ai depus pentru a-l extrage. Vei construi o fierărie care va transforma mine-reul de fier în bare de oțel, un atelier de unelte și un atelier de arme. Să nu credeți că minerii din *Settlers 3* sunt mai blajini decât cei din Petroșani: pentru munca depusă au pretenția să fie bine hrăniți. E momentul să-ți dezvolti și industria alimentară. Bazele acestei industrii vor fi fermele. Pentru început două ferme de grâu vor fi suficiente. Una dintre ele va susține crescătoria de porci, ai cărei bieți ocupanți vor deveni niște cotlete foarte delicioase la măcelărie. A doua fermă va transmite grâul la o moară care îl va transforma în făină din care brutarul va face pâinea noastră cea de toate zilele. Atât crescătoria de porci cât și brutăria au nevoie de apă. Lângă un râu vei construi casa unui apar, dar numai lângă râu. Modul de dispunere al clădirilor este foarte important, toate aceste lanțuri pe care vi le-am exemplificat trebuie așezate în așa fel încât transportul materialelor să se efectueze cât mai rapid cu putință. Pentru a-ți apăra teritoriul ai nevoie de soldați, iar aceștia vor fi antrenați și înarmați în cazarmă. Atunci când ai nevoie de noi brațe de muncă construiește residential-uri.



pionierul. Ei bine, dacă știi să te folosești de el, avantajele pe care le vei obține pot fi decisive. În mod normal nu-ți poți extinde teritoriul decât construind turnuri de supraveghere care trebuie umplute cu soldați. Pionierul, însă, îl poți trimite oriunde, atâta timp cât nu este teritoriu inamic și îl poți pune să ocupe terenul în numele majestății tale. Dacă ai contruit deja un market-place și o fermă de măgari, cu ajutorul acestor mândre dobitoace poți transporta rapid materiale de construcție în noile teritorii ocupate.

Atâta timp cât ai arme, cazarma ta va scoate soldați ca pe bandă rulantă. Aceștia pot fi trimiși în clădirile militare pentru a-ți proteja ținutul sau pot fi trimiși în teritoriul inamic pentru un mic măcel. Soldații nu vor ataca decât armata inamică sau clădirile militare adverse, ei nu vor avea nici o treabă cu civilii. În ajutorul armatei vin catapultele, medicii și preoții. Aurul este un ajutor prețios dat soldaților, gândul recompenselor bogate ce-i așteaptă poate ridica moralul și celui mai laș dintre soldați.

Fiindcă sunt trei civilizații diferite și trei campanii total diferite, era normal să existe și câteva diferențe. Astfel romanii au vița de vie și vinul cu care cinstesc zeul, charcoal hut unde din lemn se va fabrica un înlocuitor al cărbunelui, atelier de catapulte și temple. Egiptenii au mină de pietre prețioase, berăria, Spynxul și Piramidele. În schimb asiaticii au mina de sulf, care în Gunpowdermaker's Hut va fi transformat în praf de pușcă, atelierul de turnuri, nelipsitele ferme de orez, distilerie și temple.

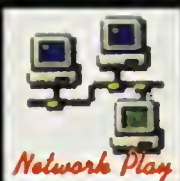
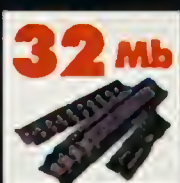
Cam asta ar fi de spus în mare despre *Settlers 3*, dacă nici acum nu sunteți pe deplin lămuriiți și încă mai aveți probleme, încercați tutorialul. Este destul de bine făcut și cred că vă va alunga și ultimele nelămuriri cu privire la mecanismul de dezvoltare din *Settlers 3*.

Claude



Technical data

Gen:
real time strategy
Producător:
Blue Byte
Distribuitor:
Blue Byte



X Games™

PRO BOARDER™

Cu sau fără zăpadă afară putem oricând să ne bucurăm de plăcerea jocurilor de iarnă în propriul nostru cămin cu ajutorul mult îndrăgitului PC.



Au existat și vor exista întotdeauna tot felul de sporturi extreme, iar cele care vor atinge un nivel ridicat de joc în rândul gamerilor vor avea parte de imortalitate prin intermediul calculatorului, unde oricine își poate permite să încerce senzațiile sau măcar o alternativă a acestora fără să aibă un strop de cunoștințe despre lumea acestor sporturi. Un sport de iarnă care are mare priză printre sportivii străini, și mai nou și printre cei români (care își pot



permite să intre în posesia unui snowboard), a trebuit să-și facă apariția și în lumea jocurilor pe calculator, unde lumea virtuală creată de acest joc aduce foarte mult cu realitatea de afară. Acest X Game ProBoarder este printre primele jocuri de snowboard scoase pe piață iar distribuția făcută de Electronic Arts în America de Nord a înregistrat un mare succes printre fanii acestui sport. Cu un aspect superb, o grafică care dă gata orice gamer, ProBoarder este capabil de a introduce pe oricine în lumea acestui joc de iarnă și chiar

dacă nu sunteți un fan al acestui sport este imposibil să nu vă facă plăcere să încercați să faceți câteva piruete la viteză mare sau să agățați adversarul cu marginea snowboard-ului pentru a-l trimite în pădurea de pe marginea pistei. Ceea ce a captivat atâția gamer-i și va atrage pe mulți în viitor este realismul de care dă dovadă jocul. Nu apare direct personajul în centrul ecranului și hai să-i dăm drumul. Nu, după o vedere de ansamblu, pentru a te pune în temă cu proba pe care urmează să o faci, îți arată în centru personajul pe care îl manevrezi, exact cum stau ei în realitate, adică culcat pe spate și rezemați pe coate așteptând semnalul tău de început (sau al cursei dacă este cu timp). Personajele pe care le manevrăm în joc sunt genul de oameni care-și spun „dude”, dar sunt toți mari snowboard-eri, unii chiar campioni începând cu marele Terje Haakonsen și terminând cu cel care a câștigat medalia de aur la X Games dude-ul Shannon Dunn.

Și iată toate scenele care apar în joc și în care ne putem testa aptitudinile:

Midnight Express

Este o cursă în care lucrul cel mai important este să ajungi la sfârșit pe primul loc indiferent de modul în care te-ai comportat pe parcursul cursei. Da, asta înseamnă că poți face tot ceea ce vrei, începând cu tot felul de cascadorii și ter-



minând cu atacurile asupra celorlalți snowboard-ști. Dar dacă vrei să câștigi cursa și nu să-i dărâmați pe ceilalți atunci vă sfătuiesc să folosiți scurtăturile.

HalfPipe

Așa cum spune și numele acestei etape va trebui să dai ce ai mai bun



din tine (prin cascadorii și tot felul de sărituri) într-o jumătate de „țeavă”. Știți scenele acelea în care fiecare sportiv se chinuie să facă cât mai multe și mai spectaculoase sărituri pentru a acumula cât mai multe puncte (seamănă foarte mult cu cei care se dau cu skate-urile, excepția fiind zăpada de pe scene). Fiind o scenă destul de mare, trebuie să ai grijă pentru că la un anumit interval de timp va porni alt dude după tine și s-ar putea să aveți ceva coliziuni între voi. Ideea este că se pornește dintr-un capăt al „țevii” și se înain-tează spre capătul opus.

Stadium

Te afli într-un stadion unde ești punctul de atracție a serii. Trebuie să sari de pe o rampă și să faci cea mai tare săritură pe care ești în stare.



Trebuie să fie ceva spectaculos, bine gândit, atractiv pentru că aici cei mai buni snowboarder-ști se vor detașa, deoarece punctajul este foarte mare pentru cei ce sunt în stare să arate unei săli pline de oameni ce buni sunt ei în acest sport extrem. Totul se întâmplă în mai puțin de trei minute.

Mt. Baker Gap

Începi o cursă de trei minute în care trebuie să sari peste un obstacol (peste o stradă) pentru a ajunge la prietenii tăi. Ai la îndemână numai trei minute, timp în care trebuie să faci cât mai multe sărituri și cât mai bune, pentru că cea mai bună săritură în care ai cele mai multe și mai spectaculoase looping-uri va fi foarte bine punctată și va putea câștiga și scena respectivă.

Slope Style

Aici fiecare face ce vrea. Își scoate la iveală fiecare aptitudinile și ceea ce știe mai bine să facă cu un snowboard peste tot felul de accesorii. Vei începe prin a-ți lua viteză cât mai mare pentru a intra în terenul special pregătit pentru acest



lucru. Te vei da în spectacol peste șine, peste tot felul de găuri și săpături speciale, mese de picnic, toate menite a-ți oferi cadrul propice pentru cascadoriile personale ale fiecărui concurent. Este clar că cel cu scorul cel mai mare va învinge.

SuperPipe

În aceeași scenă te afli într-un imens teren format dintr-o „țeavă” mare. Tot ce poți face, și ceea ce



trebuie să faci este să încerci să câștigi cât mai multe puncte. Cum? Dând frâu liber imaginației. Cheia reușitei în această scenă este să nu pierzi din viteză dar în același timp trebuie să realizezi cât mai multe sărituri și cât mai bune pentru a primi puncte pentru ele.

I-70

Asemănătoare cu o scenă anterioară, I-70 este un scenariu în care într-un interval de trei minute trebuie să faci cât mai multe încercări peste o autostradă dublă despărțită la mijloc de o bandă destul de groasă. Tot ce trebuie să faci este să îți iei avânt mare și în timp ce ești în aer să



încerci câteva trucuri pentru a atrage simpatia spectatorilor și a celor care acordă puncte. Așa că dă frâu liber emoțiilor și încercă-ți norocul.

Boarder-X

Începe o cursă nebunatică în care nu numai că trebuie să ajungi într-un timp foarte bun la final, dar trebuie să te ferești și de ceilalți participanți, care pur și simplu se izbesc în tine pentru a te scoate în decor.

FreeRide

Aici ești pus în fața unui ceas care ticăie invers. Singurul mod de a trage de timp pentru a ajunge la poalele dealului este culesul stegulețelor de pe pârtie. Scopul acestei curse este adunarea a cât mai multor puncte prin săriturile acrobatice (prin trucuri).

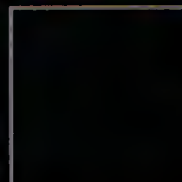
Și în final...

Un joc bun are întodeauna o muzică bună iar printre formațiile care au cântat și compus melodii pentru acest joc se numără Rancid, The Foo Fighters, Penny Wise și mulți alții. Deci, dacă faceți parte dintre aceia care cumpără jocuri nu numai pentru muzica din ele, atunci acest joc este o achiziție bună. Iată că ceea ce avem în față este un sport extrem, care vrea să ne formeze o idee asupra a ceea ce se întâmplă cu adevărat pe scena snowboard-ului, unde cei cu curaj își pun talentele la încercare, să simtă că trăiesc cu adevărat.

Nyb

Technical data

Gen:
Sport
Producător:
Electronic Arts
Distribuitor:
Best Computers
Telefon:
01/3125524

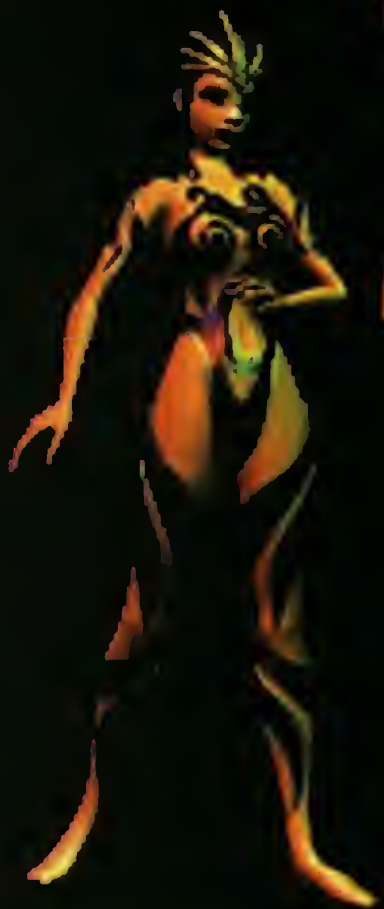












Cine spunea că era quest-urilor a murit se înșeală amarnic!



Foarte multă lume consideră că quest-urile clasice au dispărut de mult de pe piață. Uite că nu este chiar așa, de curând mi-a picat în mână un quest drăguț, un adevărat point and click adventure. Curioși, poate vă veți uita în caseta tehnică să vedeți cine își mai „pierde” vremea producând un astfel de joc. Veți vedea un nume, **Amber Company**, care este mai mult decât necunoscut. **Amber Company** este o firmă rusească foarte ambițioasă al cărei prim proiect major este jocul *Liath* iar dacă titlurile viitoare vor crește în calitate atunci cu siguranță va avea un viitor strălucit în industria joacelor de calculator. După cum v-am spus deja, *Liath* este un joc foarte bine realizat care are totuși câteva scăpări (o fi de vină lipsa de experiență a producătorilor), scăpări care se observă chiar din start.



Curios cum sunt din fire, am vrut totuși să aflu și eu de la ce pornește jocul, cine este Criss, etc. Și cum jocul nu mă putea lămuri m-am dus pe site-ul oficial. Tot ce am găsit vă transcriu în continuare: „O aventură, într-o grafică superbă în cel mai pur stil fantasy, plasată într-un tărâm magic numit Azerutus, tărâm făurit de zeița Adella. O grafică ieșită din comun și animație real-time combinate cu lupta dintre o zeiță rea, un magician și o fată simplă, luptă de care depinde soarta umanității”. Și asta a fost tot! Cam vag, nu-i așa?

Dacă am văzut că așa nu o scot la capăt, m-am întors la joc. Deci, rămăsesem în orașul Azerutus în căutarea unor răspunsuri ale recentelor evenimente. Am continuat să joc și chiar dacă încă nu mi-am dat seama de ceea ce fac și care este misiunea mea.

Povestea

Iată unul din lipsuri și din păcate este unul foarte important care poate conta enorm pentru gameri. Intro-ul este foarte scurt, mai puțin de cinci minute și tot ce poți afla din el este că personajul principal, Chriss, primește o scrisoare de la una dintre prietenele lui, Tickhe. Când

ajunge în laboratorul ei va găsi doar o hologramă a prietenei lui care-l avertizează de un pericol. Din acest moment, teoretic începi jocul, deși mare lucru nu faci. Când ieși din laborator te vor înhăța gărziile și te vor arunca în temniță. După ce faci un pic uz de cunoștințele tale magice și scapi de lanțuri, în celulă va intra o tânără, care afli că e prințesa, ce-ți

va arăta cum să ieși din închisoare, deși cel care te închisese a fost regele, tatăl ei. După ce ai ieșit din temniță, te întorci în citadela din care ai fost smuls atât de brutal. Ciudat totuși, nu mai întâlnești nici urmă de gardă sau mă rog de acei indivizi care nu avuseseră loc de tine.

Jocul

Liath este un joc de aventură point and click în care te plimbi, descoperi tot felul de obiecte la care trebuie să le găsești o utilizare, vorbești cu personajele și uneori va trebui să folosești magia pentru a îndepărta obstacolele. Faptul că unele obstacole pot fi îndepărtate cu





ajutorul cunoștințelor magice reprezintă o provocare în plus, deoarece trebuie să te gândești și la soluții în afara inventarului. Cu toate astea, rezolvarea puzzle-urilor este logică și se încadrează în atmosfera jocului. Nu știu dacă ați observat, dar tendința jocurilor moderne este să simplifice cât mai mult interfața. La fel se întâmplă și cu *Liath*. Ca să



interacționezi cu un obiect muți cursorul pe el, un click și imaginea îngheață, timpul se oprește și în mijlocul ecranului apare o „amuletă” care are în centru butonul de cancel și pe margini cele ale acțiunilor: examine, take, magic, etc. Ce mi s-a părut ciudat, e faptul că în inventory nu poți accesa la un moment dat decât trei item-uri, dacă vrei să vezi altele trebuie să dai scroll în sus sau în jos pentru a-ți apărea alte trei. Plus că textul afișat când examinezi un obiect trece așa de greu că de multe ori te plictisești și nu mai stai să citești. În orice moment poți accesa cu un right-click alte două meniuri: game options (save, load, etc.) și personal action. În „personal actions” veți întâlni un buton pentru progress, un indicator unde veți putea să vedeți cum vă descurcăți în joc și tot aici se află un spiriduș

foarte drăguț care în schimbul unui număr de puncte îți va da o mână de ajutor, dacă nu mai știi ce să faci.

Dar să revenim la acțiunea propriu-zisă. Personajul principal, Criss, deși este foarte uman, are niște mișcări gen Robocop, adică dacă în timp ce merge trebuie să o ia la dreapta, el se oprește, se întoarce cu fața spre dreapta și apoi își continuă mișcarea (!). Când te întâlnești cu alte personaje, pentru a vorbi cu ei apelezi la deja cunoscuta „amuletă” și apeși butonul pentru dialog. Te vei trezi într-o imagine nouă în care vei vedea bustul interlocutorului și cele câteva subiecte de discuție. Pe tot parcursul dialogului, personajul va fi foarte animat și cu mici scă-pări reușește să-și coordoneze buzele cu speech-ul. Fiecare personaj are voce și accent propriu.

Una peste alta, *Liath* este un joc frumos care dacă ar fi rezolvat acele mici scăpări care vi le-am amintit, ar fi



fost un joc superb. Dat fiind că acesta este primul titlu scos de o firmă total necunoscută până acum și care nu are suficientă experiență în domeniu, bug-urile pot fi trecute ușor cu vederea.

Claude

Technical data

Gen:
Quest
Producător:
Amber Company
Distribuitor:
Take2Project



Baldur's Gate

Unul dintre cele mai așteptate RPG-uri ale anului = Unul dintre cele mai reușite RPG-uri

După îndelungi așteptări, cam pe vremea când răbdarea începuse să se termine, a apărut și Baldur's Gate. În momentul în care l-am ținut în mână am înțeles poate de ce am așteptat atât de mult. Baldur's Gate ocupă nici mai mult nici mai puțin decât cinci „sidiuri”. Și, spre marea surpriză, aceste CD-uri nu sunt umplute cu filme, cum am fi tentați să credem la început. Avem un intro, destul de drăguț, în care un tip mare și rău îl învață pe un biet soldățel tainele zborului (din păcate, acesta cred că-și uitase aripile acasă). Vor mai fi pe parcurs încă vreo două-trei filmulețe, un final și asta-i tot, în total cam 20 de minute de filme pe cinci CD-uri. Impresionant, nu? Dar hai să vedem ce aflăm din manual despre întâmplările și intriga jocului.

The Story... pe scurt

Toată intriga și misterele jocului se învârt în jurul a două citadele de pe The Sword Coast, Baldur's Gate și Amn. Prin cele două orașe au loc niște întâmplări care pot duce la destabilizarea zonei, și poate chiar la un război. Și cum o nenorocire nu vine întotdeauna singură, ceva ciudat se întâmplă în mine. Minereul de fier extras din acestea este de o calitate execrabilă,



iar oțelul obținut din el cedează după numai câteva zile de utilizare. Negustorii de oțel, în special aceia care mai oferă ceva calitate, sunt atacați ziua în amiaza mare de bande organizate. Soldații care păzesc cetățile încep să simtă pe pielea lor acel sentiment numit teamă, mai ales că nu prea se mai pot baza pe armele lor. Și toți locuitorii sunt conștienți că în spatele tuturor acestor nenorociri se ascunde una și mai teribilă. Nimeni nu are un răspuns concret pentru ceea ce se întâmplă, unii suspectează ceva blesteme, alții cred că cetățenii Amn-ului sunt de vină.

Acum e momentul în care intri și tu în miezul evenimentelor. Tu

întruchipezi un tânăr (sau o tânără) care a fost crescut și educat de un bătrân mag pe nume Gorion. Trecutul tău e unul dintre cele mai bine păzite secrete, mama ta (cel puțin asta știi tu) a murit imediat după ce te-ai născut, iar tatăl total necunoscut. Dar modul în care se poartă Gorion cu tine, ca și ceilalți apropiați, te fac să crezi că ești ceva mai mult decât un simplu aventurier, iar unele secrete ce le vei dezgropa pe parcursul aventurii îți vor întări convingerea. În timpul jocului te vei ocupa de două lucruri, să încerci să îndepărtezi negura ce acoperă trecutul tău și să afli ce se întâmplă în realitate pe The Sword Coast. Dacă ești un tip de treabă rolul tău va fi, bineînțeles, să salvezi națiunea și poporul. În schimb, dacă vrei să fii un bad-guy trebuie să aduni cât mai multă putere indiferent de metodele folosite. Interesantă această idee de a te lăsa să alegi de partea cărei baricade vrei să lupți, deși ca bad-guy și cu reputație proastă nu ai prea multe șanse.

The game... pe larg

Mediul în care se va desfășura acțiunea din Baldur's Gate este imens, de vreme ce ocupă cinci CD-uri. Pentru a accelera pe cât posibil



derularea jocului, Baldur's Gate va realiza un cache cu ultimele regiuni vizitate, dar asta înseamnă spațiu imens pe hard. Un minimum install ocupă în jur de 300 MB, recommended cam 500, iar full install-ul depășește orice record cu 2,2 GB.

Ce m-a impresionat încă de la început a fost libertatea de alegere a personajului pe care-l vei întruchipa. De la chip, sex, rasă și clasă până la abilități, culoarea pielii, a părului sau a vestimentației și chiar vocea. Poți să-ți alegi chiar și personalitatea, law-ful good, true neutral, chaotic evil fiind numai câteva exemple. În funcție de cum îți alegi personajul, jocul va fi mai greu sau mai ușor.

Primul capitol din Baldur's Gate te situează în citadela Candlekeep și tot ceea ce știi este că trebuie să-ți faci bagajele pentru o lungă călătorie și să te întâlnești cu Gorion. Plimbându-te prin oraș vei întâlni tot felul de personaje cu care vei vorbi. Cei mai numeroși vor fi călugării care înlocuiesc tutorialul, ei dându-ți majoritatea indicațiilor despre cum se joacă Baldur's Gate. În căutarea lui Gorion te vei întâlni cu câteva NPC-uri care în schimbul unor mici favoruri îți vor da câțiva gălbenași numai buni pentru cumpărarea lucrurilor necesare unei călătorii lungi și primejdioase. În plus, mai obții și niște puncte de experiență.



OK! Până la urmă te vei întâlni cu Gorion și vei părăsi cetatea unde pare-se nu mai ești în siguranță. Pe drum veți pica într-o ambuscadă în care Gorion se va duce spre niște țărâmurii mai liniștite și tot ce-ți rămâne de la



el este o scrisoare din care afli că trebuie să mergi la un han să te întâlnești cu doi vechi prieteni de-ai lui. La început, având o experiență de joc și de viață foarte mică, este bine să ai cu tine tot timpul un party. Atenție însă, că unii pot fi buni, alții



răi și pot apărea contradicții și chiar lupte între ei. Cum îi stăpânești și îi impaci depinde numai de tine. S-ar putea ca o dată când, de exemplu, vrei să ajuți un biet cerșetor necromancer-ul care te însoțește să-l ucidă. La prima vedere pare o atrocitate, dar s-ar putea tot atât de bine ca acel cerșetor să nu fie chiar ceea ce părea. La început povestea pare a fi liniară, dar cu timpul vom avea atât de multe quest-uri de rezolvat, încât dacă nu am avea jurnalul care să noteze automat datele importante, nu știu ce ne-am face. Interesant este faptul că dacă un anumit personaj te trimite să-i aduci un obiect, când te întorci cu el nu mai trebuie să intri în inventory, să-l selectezi și apoi să-l dai tipului. Acum este suficient să vorbești cu el și schimbul se

realizează automat. Orice personaj poate fi echipat cu o mulțime de obiecte, de la bijuterii la arme, dintre care câteva pot fi selectate ca quick items. Asta ce înseamnă? Ele vor apărea tot timpul pe ecran în dreptul personajului respectiv și vor putea fi activate fără să mai intri în inventory. Acest lucru va fi foarte util în lupte în ceea ce privește armele și magiile. Poți să-i dai unuia un pumn în față după care scoți rapid un pumnal și-l arunci într-altul care tocmai te luase în vizor. Și uite așa am ajuns la capitolul bătăliei. Acestea vor fi în timp real, dar pot fi întrerupte în orice moment prin apăsarea SPACE-ului. Astfel poți studia situația și da ordinele de rigoare.

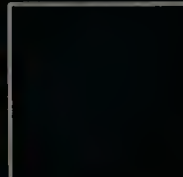
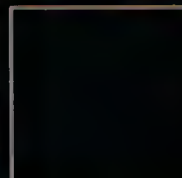
Nu vreau să vă plictisesc totuși cu prea multe amănunte așa că o să închei aici articolul, nu de alta, dar mi se cam termină și spațiul alocat. Chiar dacă este pe cinci CD-uri și din cauza aceasta are un preț exorbitant, Baldur's Gate este un joc ce merită avut în arhiva personală.

Claude



Technical data

Gen:
RPG
Producător:
Bioware și Black Isle
Distribuitor:
Interplay



Asghhan

Dacă la televizor am urmărit o tipă care omora vampiri și se numea The Slayer, în acest joc vom intra în pielea unui personaj care slayer-ește niscai dragoni și tot felul de monștri ce-i ies în cale.

Ești un personaj puternic care are cunoștințe tactice, de luptă dar și de magie, ești un pui de rege pe nume Asghhan care trebuie să-și răzbune tatăl și să intre în posesia tronului ce i se cuvine de drept. Tatăl tău, Sir Targhan, a reușit să învingă cu mult timp în urmă o hoardă de monștri care se aflau sub comanda



unui prinț al întunericului și a reușit să facă din Brightmoon o insulă a prosperității și a bunei înțelegeri, până când a murit în circumstanțe misterioase tocmai când tu ai implinit 22 de ani. Acum, o nouă amenințare apare la adresa insulei tale. Morghan este fratele lui Targhan și, înainte ca Asghhan să intre în drepturile sale ce i se cuvin de la naștere, a condus regatul prin subjugare și răutate față de poporul ce locuia aici. Odată detronat și alungat din regat, acest prinț al întunericului s-a exilat pe insula apropiată Kyrk unde s-a aliat cu dragonii și alți monștri pentru a reveni și a cuceri regatul de pe Brightmoon. Monștrii de pe insula Kyrk sunt de toate neamurile, pornind de la cei mai simpli, înarmați cu o sabie, trecând prin arcașii care cu săgețile lor otrăvite sunt niște ochitori excelenți și termi-

nând cu un fel de cavaleri înalți, echipați cu armuri solide și cu săbii cât personajul tău de mari. Cu ajutorul magiei, armelor și a câtorva ajutoare vei încerca să previi acest atac. Ce ajutoare? Păi, unul dintre ele, mai exact una, este o zână pe nume Fiona, care trăiește în pădurile din jurul insulei Brightmoon și care fost de față atunci când Morghan a decis să preia insula Kyrk cu tot cu dragoni pentru a pune la punct planul de asediere și distrugere a regatului tău. Ea este cea care te informează de acest lucru precum și despre unele primejdii ce te pasc pe această insulă a dragonilor Kyrk, însoțindu-te pe tot parcursul jocului. Alt ajutor este Sang Lun, un comerciant care face negoț între cele două insule, el fiind cel care îl duce pe Asghhan pe insula Kyrk cu propria barcă.

Bune și rele

Haideți să vorbim puțin și despre ce vom întâlni în joc referitor la grafica și engine-ul pe care a fost construit. Pentru început trebuie să vă spun că se mișcă destul de greu pe o configurație mult mai bună față de cea minimă,



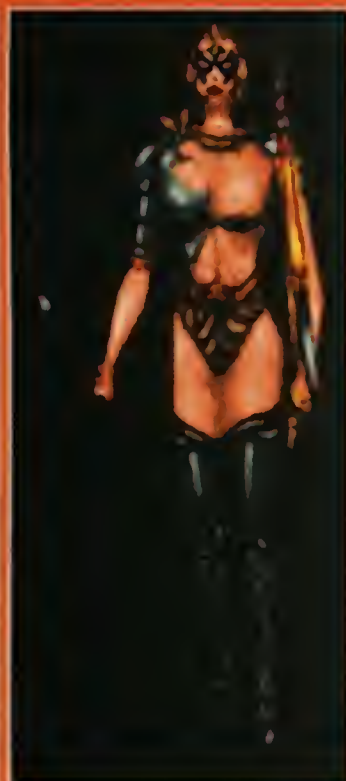
lucru care ar putea să deranjeze. În momentul în care începi un nou joc ești debarcat pe insula Kyrk de pe o corabie și trebuie să-ți începi aventura care are drept scop distrugerea lui Morghan. Primul lucru care vă sare în ochi și care vă va face o mare plăcere este apa care înconjoară insula. Este o apă transparentă, cum ar spune unii, dar este foarte bine realizată, reușind să creeze acel feeling pe care îl încerci în momentul în care te afli pe malul unei ape line și cristaline. Un lucru interesant este înotul. Dacă nu veți cădea de pe serpentinele pe care veți merge, lucru

care vă va obliga să înotați, vă propun să faceți o baie în apă pentru că este un lucru pe cât de interesant pe atât de relaxant. Relaxant prin grafica de care dă dovadă această apă și interesant prin modul în care personajul înoată. Un alt lucru interesant este că veți găsi și alte resurse prin cavernele în care intrați numai dacă veți înota. Dacă vă gândiți să încercați să ocoliți insula înot în speranța că veți urca mai

târziu pe mal, vă asigur că am încercat și eu și nu există nici o altă cale de acces pe insulă decât locul unde ați debarcat. Acest joc face parte din acel gen care este atrăgător dar există unele probleme legate de grafică și engine care te fac să te enervezi. Cum în joc nu există un help sau ceva asemănător pentru a te ajuta să știi care sunt tastele, am să vă descriu eu câteva dintre ele: pe lângă săgeți aveți CTRL-ul cu care trageți săgeți sau atacați, ALT - săritură, SPACE - adunați obiecte, deschideți ușile, SHIFT - înotați și mergeți pe uscat (personajul aleargă de obicei), M - vă arată magia pe care o aveți, H - vă arată sănătatea precum și ce item-uri aveți pentru a vă ridica acest nivel, Q - schimbă din 3rd person în 1st person pentru a folosi arcul ce se află pe brațul stâng al personajului, TAB - vă arată tot inventarul de care dispuneți (arme, obiecte, magii), DEL/PGDN - mișcare stânga/dreapta. Mouse-ul vă ajută în modul 3rd person să vă alegeți unghiul în care vă controlați personajul și butonul stâng vă centrează personajul, iar cel drept are aceeași funcție ca și tasta Q. În modul 1st person are rolul săgeților și al CTRL. Și iată câteva combinații care vă ajută în joc. Ținând apăsat SHIFT puteți merge pas cu pas pe uscat fără a alerga, lucru care vă va ajuta în momentul în care vreți să vă apropiați de un zid sau de o prăpastie. Referitor la cățărutul pe acea sfoară, iată cum trebuie să procedați: vă apropiați de sfoară, săriți și în momentul în care sunteți în aer apăsați SPACE pentru a vă agăța de ea; cu săgețile sus/jos vă urcați/ coborâți/înaintați pe sfoară; la sforile orizontale coborâți cu ALT, dar la cele verticale trebuie să vă rotiți în jurul sfirii cu stânga/dreapta după care ținând apăsat pe ALT apăsați din nou stânga/dreapta lucru ce va face ca eroul să se balanseze și să se arunce în direcția dată de voi. Cățărutul pe margini: aici trebuie să sari, după care să apeși SPACE și să apeși săgeata înainte pentru a se cățăra pe marginea respectivă.

Notă importantă

Tot ceea ce trebuie să aveți grijă este să strângeți tot ce găsiți în cale (săgeți, arme, mâncare) și să salvați mai des pentru a relua fără probleme pentru că orice strop de viață contează aici.



Technical data

Gen:
1st și 3rd person de acțiune/aventură
Producător:
Grolier Interactive
Distribuitor:
Grolier Interactive



Gangsters

Organized Crime

După cum spunea bătrânul Al Capone.....
Crime does pay!

tisesc cu amănunte neinteresante, pe care de altfel le-ați și aflat deja de la Sergio, și hai să trecem la acțiune.

Boss sends his regards

Dacă auziți vreodată pe stradă această „replică” aplicați cât mai rapid zicala cu „fuga-i rușinoasă, dar e sănătoasă”, nu de alta dar astfel de salutări sunt însoțite de obicei și de un cadou nu prea plăcut din partea șefului ăla mare. Da' și tu ești un boss mare și tare, așa că nu te sperii chiar atât de ușor. După ce te-ai uitat în oglindă și ți-ai aranjat freză și moaca, e timpul să ieși în stradă și arăți că ești demn de numele și porecla pe care le ai. Jocul este o combinație destul de reușită între strategia turn-based și strategia real-time, dar fiindcă ceea ce faci în perioada turn-based are un impact mai puternic asupra desfășurării acțiunii, *Gangsters* a fost catalogat ca strategie turn-based. Mă voi ocupa de fiecare secvență în parte ceva mai târziu, acum însă să vă spun de ce veți avea parte în *Gangsters*. Păi probabil, cum vă și așteptați, veți face tot ceea ce ați văzut în filme: jaf, crimă, sabotaje, intimidări. Nimeni și nimic nu trebuie să-ți stea în cale! Un oraș atât de frumos ca New Temperance, plin de afaceri înfloritoare, trebuie neapărat să fie al tău. Cele 1000 de clădiri (incluzând magazine, apartamente, birouri și clădiri guvernamentale) tre-

buie să-ți aparțină. Cei 2000 de civili, 2000 de afaceriști, 400 de gangsteri, 250 de polițai și 100 de agenți FBI trebuie să asculte de un singur om: de tine. Pentru a reuși toate acestea va trebui să recrutezi cât mai mulți gangsteri și cât mai buni, să arunci cu bani în stânga și în dreapta, iar la nevoie să calci peste cadavre. Și o poți face și în multiplayer, care suportă până la 4 jucători ce-și vor rezolva turnurile în același timp.

Turn-base

Partea de turn-base este cea mai importantă din joc, și de aceea trebuie gândită foarte bine. Acesta este momentul în care îți planifici activitatea pentru săptămâna ce urmează. De aici îți organizezi gașca, dai ordine bandiților, avocaților și contabililor tăi, de aici studiezi situația din teren și evenimentele petrecute pe parcursul săptămânii trecute și tot de aici poți lua legătura cu informatorii și cu liderii celorlalte bande. Și hai să le luăm pe rând!

Nu cu mult timp în urmă, colegul meu Sergio vă atrăgea atenția asupra unui nou joc de strategie venit de pe meleaguri eidoisiene și care dorea să iasă din banalul multitudinilor de clone apărute anul trecut. Da, este vorba de *Gangsters*, un joc ce valorifica o idee mai veche care nu prea a fost pusă în practică până acum. Lumea interlopă împreună cu locuitorii ei cei dubioși au fost întotdeauna un subiect de atracție. Dovadă multitudinea de cărți ce au fost scrise pe această temă, precum și cantitatea imensă de filme care l-au făcut celebru pe Humphrey Bogart.

Jocul te trimite în anii Prohibiției (1920), unde în rolul unui mic, dar ambițios, pungaș trebuie să preiei controlul asupra orașului New Temperance. Nu vreau să vă plic-





Gangsterii pe care i-ai înrolat îi poți împărți în mai multe echipe (maxim 8) conduse de câte un locotenent care pentru această funcție va primi cu 50\$ mai mult. Fiecare echipă este alcătuită din maxim 10 persoane, dar asta nu înseamnă că numărul de gangsteri pe care îi vei controla se va limita doar la 80, mulți alții pot fii angajați pentru a conduce diferite afaceri. După ce i-ai echipat cu arme, dinamită și mașini îi poți trimite la muncă. Începutul e simplu: cei câțiva oameni de care dispui, îi împarți în două echipe, din care una va pleca să recruteze alți gangsteri, iar cealaltă pleacă să facă rost de niște bănuți, adică să convingă niște patroni că au nevoie de protecția ta. După ce au fost convinși va trebui să organizezi o a treia echipă care să culeagă săptămânal contribuția acestora la averea ta. Dacă printre afaceriști se mai află câte un curajos care să nu vrea să-ți plătească, ai la îndemână o mulțime de mijloace de convingere, unele mai blânde ca pumnul și băta sau altele mai dure ca benzina, dinamita sau glonțul. Va mai trebui să recrutezi un avocat și un contabil care te vor ajuta destul de mult. Contabilul te poate scăpa de o parte din taxele pe care statul a avu-

nesimțirea să-ți le ceară. Avocatul te înștiințează dacă tu sau vreunul dintre oamenii tăi se află în vizorul poliției sau FBI-ului. Tot el are ingrată slujbă de a plasa câte un pliculeț plin cu verzișori în buzunarele autorităților pentru a-i convinge de bunele tale intenții. Atunci când te hotărăști să candidezi pentru primărie avocatul se va ocupa de campania electorală. Și ca să închei capitolul turn-based mai amintesc prezența informatorilor care-ți pot dezvălui locul unde se află ceva gangsteri valoroși ce pot fi recrutați sau pe unde-și pierd timpul gangsterii rivali. Dacă ți-ai terminat agenda pentru săptămâna ce vine atunci e timpul să...

Intri în realitate

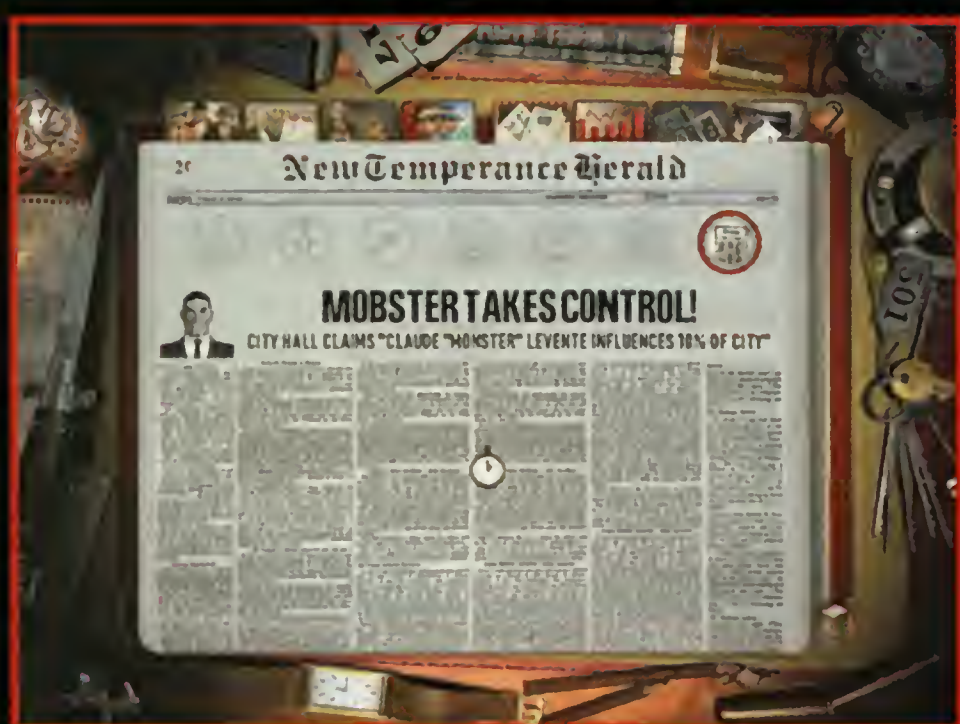
Partea de real time este practic rezultatul planificării pe care ai efectuat-o în partea de turn-based. Aici ești mai mult un simplu observator, rolul tău reducându-se la a privi o frumoasă panoramă a orașului (ceva gen SimCity) și modul



în care oamenii tăi îți îndeplinesc ordinele. Dacă te plictisești poți mări viteza de derulare, iar dacă vreun eveniment necesită o atenție mai deosebită poți pune pauză. Chiar dacă ești un simplu observator încă mai poți acționa asupra gangsterilor tăi, în sensul că îi poți trimite într-un anumit loc, îi poți pune să omoare sau să urmărească pe cineva, dar acest lucru va anula misiunea pe care i-o planificaseși anterior. Totuși gangsterii sunt un pic „prostani”, dacă-mi permiteți termenul. Ei se aruncă cu capul înainte în orice conflict armat pe care îl întâlnesc și astfel pierzi foarte mulți oameni degeaba. Cred că ar fi fost deosebit de util un buton în prin care să le ordoni oamenilor să se retragă din luptă.

Hothouse Creations au înviat o lume care părea că murise odată cu filmele alb-negru ale anilor 30-40. Dar viața tumultuoasă a gangsterilor a exercitat o fascinație atât de puternică asupra publicului încât mitul lor s-a transmis din generație în generație.

Claude



Technical data

Gen:
Strategic turn-based
Producător:
Hothouse Creations
Distribuitor:
Eidos



SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

A BRIAN REYNOLDS DESIGN

Ne aflăm în fața unui eveniment de importanță planetară. După ani și ani de jucat Civ, în care de fiecare dată când învingeai, nu puteai decât să rămâi victorios pe Pământ, iată că ajungem în sfârșit în stele. În Alpha Centauri.

Cred că nu mai este nevoie să explic ce a însemnat Civilization pentru purcoii de gameri circumvoluționați la mansardă. Încă de la începuturile sale, Civilization-ul lui Sid Meier a fost o capodoperă indiscutabilă a simulării evoluției sociale, economice și istorice a unui popor. Iar pe parcursul timpului, dezvoltările ulterioare nu au făcut decât să sporească frumusețea jocului, și senzația de realitate palpabilă pe care ți-o oferea. Civilization este, dacă îmi permiteți, JOCUL.

Care, oprit pe Pământ, continuă în Alpha Centauri. Chiar dacă nu în producția celor de la Microprose, ci a celor de la Firaxis, dar tot sub îngrijirea meșterului Sid Meier.

Facțiunile

Nava spațială Unity, trimisă de pământeni în Alpha Centauri este pe cale de a-și atinge destinația. Când, în



urma unor disensiuni și comploturi, comandantul navei este asasinat, iar încărcătura umană a navei se sparge în facțiuni. Fiecare cu concepții despre viață sensibil diferite de ale celorlalte, cu abilități dar și cu slăbiciuni

specifice. Aceste facțiuni vor coborî fiecare pe planetă pe cont propriu, întemeind acolo o nouă civilizație, de cele mai multe ori concurentă cu celelalte grupări. La startul jocului, ești obligat să alegi cu care dintre cele șapte facțiuni vei începe o lungă eră de descoperiri științifice, chirurgii sociale, înfăptuiri economice, victorii militare, dar, cel mai sigur pentru începători, căderi spectaculoase. Pentru a vă putea face o imagine asupra facțiunilor, iată mai jos attributele ce definesc una dintre acestea.

Gaia's Stepdaughters. Denumirile sunt sugestive. Este evident că avem de-a face cu o facțiune orientată pe ecologie, pe respectul pentru orice



formă de viață, pe armonia om-natură. Conducătoarea facțiunii este Deirdre Skye, provenită din Scoția Liberă, fost xenobiolog pe nava Unity. Ca formă de organizare, Gaia's Stepdaughters reprezintă o democrație ecologistă, iar la începutul jocului dețin ca descoperire științifică Centaury Ecology. Foarte bine dotați pentru reducerea poluării, cu o eficiență deosebită concretizată într-o rată redusă a pierderilor (acel „waste” pe care îl avea și Civilization), tendințele pacifiste și dragostea de libertate îi fac mai puțin capabili în luptă, și mai refractari la ideea măririi numărului de unități militare.

Trec rapid în revistă cele șase facțiuni rămase. Fie că este vorba de moral decăzută University of Planet, de habotnicii religioși The Lord's Believers, de războinica Spartan Federation sau de birocratica politicianistă facțiune a Peacekeeping Forces, de socialiștii cu arome securistice ai Human Hive sau industriașii de liberă piață reuniți în Morgan Industries, Alpha Centauri ne oferă suficiente premize pentru a ne regăsi într-una din aceste facțiuni, astfel încât să începem jocul cât mai motivați.

Resurse și economie

Sub acest aspect, vă rog să mă credeți, prea puține sunt noutățile pe care Alpha Centauri le aduce față de Civ. Schema de exploatare a resurselor este absolut identică cu cea din fereastra orașului din Civ, atâta doar că în loc de comerț, se vehiculează energie, folosită în aceleași trei direcții - cercetare științifică, mulțumirea populației (numită aici psych, față de vechile luxuries), respectiv depozite de valori numite credite energetice, și care se adaugă în fiecare turn la visteria statului.

O diferență notabilă față de Civ se remarcă în ceea ce privește efectele pe care le are construirea de base facilities (fostele city improvements). Foarte important mi se pare următorul fapt. Dacă pentru creșterea mulțumirii populare, în Civ se acționa direct prin creșterea cu un număr fix a numărului de cetățeni fericiți, de data aceasta base facilities cu proprietăți sociale acționează asupra outputului de psych la modul procentual sau proporțional, mult mai firesc. Evident, există și nemulțumiți,



iar aceștia se numesc drone. Dacă numărul de drone depășește pe cel al cetățenilor fericiți baza cu pricina este dată peste cap de revoltă.

Ca de obicei, există posibilitatea de a construi mine, de a exploata resursele energetice cu ajutorul centralelor solare, de a amenaja ferme. Mai mult, producția acestora poate fi mărită dacă în preajma lor se construiesc Echelon Mirror (crește producția energetică), Condensers (mărește umiditatea solului) sau Thermal Borehole (bonus la extracția minieră). Nu trebuie însă pierdut din vedere aspectul ecologic. Toate aceste construcții și îmbunătățiri, obținute prin terraformare, aduc un mare prejudiciu ecologiei planetare. Deși există base facilities ce reduc daunele ecologice, este de preferat ca modificările aduse planetei să fie minime. Ceea ce este extrem de dificil.

Construcțiile și îmbunătățirile în teren sunt realizate de unități de formers, această funcție fiind distinctă de cea a colony pod-urilor, care fondează orașele. Iată că cele două funcții de bază ale settlers-ilor au fost în sfârșit separate.

Societatea

Modul în care sunt exploatate toate aceste resurse depinde de modul de organizare a societății. Aici, Alpha Centauri își dezvăluie o parte a pașilor înainte făcuți față de Civ.

În Alpha Centauri există patru nivele în conturarea profilului unei societăți. Primul, cel de bază, este cel al tipului de orânduire. Avem astfel posibilitatea de a alege dintre patru astfel de orânduri: Frontier, Police State, Democratic, Fundamentalist. În al doilea nivel se află conținut tipul economiei practicate în societate: Simple, Free Market, Planned, Green. Al treilea nivel ce caracterizează societatea este cel al valorilor specifice: Survival, Power, Knowledge, Wealth. Să ne oprim deocamdată aici, pentru o explicație.

Fiecare din elementele fiecărui nivel se obține de obicei în urma unor descoperiri științifice care permit adoptarea respectivului element în structura socială. Democrația devine accesibilă prin descoperirea Ethical Calculus, fundamentalismul prin descoperirea Secrets of the Human Brain. Fiecare are avantajele și dezavantajele ei, democrația, spre exemplu, oferind o eficiență crescută, o creștere rapidă a populației, dar un suport scăzut pentru întreținerea unităților militare.

Profilul acestor avantaje și dezavantaje poate fi optimizat prin alegerea tipului de economie pe care îl considerați cel mai potrivit. Puteți alege spre exemplu o democrație de plăță liberă, sau un fundamentalism cu economie planificată, sau ... Mă rog, combinații între cele două nivele prezentate mai sus. Iar peste toate acestea, puteți da o tușă finală, ce va îngroșa sau subția anumite caracteristici ale societății prin alegerea valorilor pe care le considerați ca fundamentale în statul vostru. Observați câte profile de organizare socio-politico-economică a statului oferă Alpha Centauri. Iar dacă toate acestea nu erau de ajuns, un al patrulea nivel, cel al societăților viitorului, descinde din cărțile de literatură SF direct în calculatoarele noastre. Pentru că, odată cu cele mai avansate descoperiri științifice, societatea poate căpăta nuanțe utopice, sau distopice, de la caz la caz regăsind aici tipurile fundamentale ale societăților imaginate cu bucurie sau teamă de scriitori din toate timpurile.

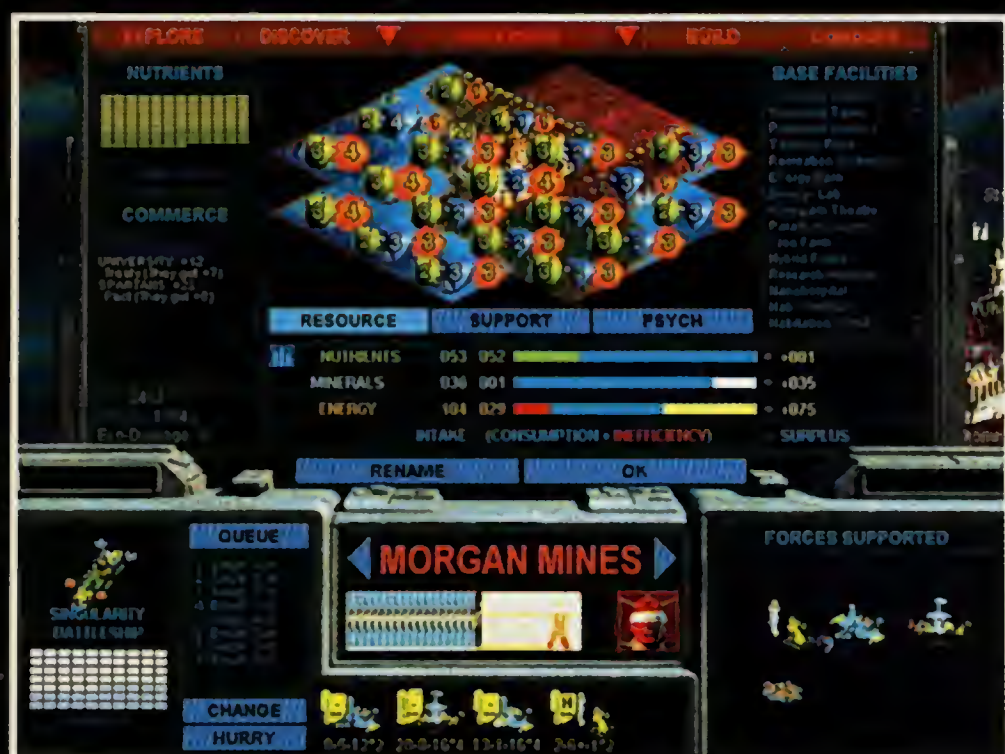
Tipul Cybernetic. În viitorul îndepărtat, oamenii vor trimite la muncă mașini dotate cu computere super perfecționate. Dar cei înlocuiți de mașini vor dispera, sărăcia și șomajul îndemnându-i la revolte? Eficiență crescută, ecologie crescută, cercetare științifică crescută, dar instabilitate socială marcată. Necesită descoperirea Digital Sentience.



Tipul Eudaimonic. Luându-și numele de la cuvântul grecesc vechi ce desemnează împlinirea și fericirea, acest tip de societate încurajează fiecare cetățean în a-și afla fericirea prin efortul de a-și atinge propria excelență de a-și folosi la maxim propriul potențial. Populația, economia și industria vor crește spectaculos. Violența se va reduce treptat, pe măsură ce societatea devine tot mai tolerantă și mai dreaptă. Un dezavantaj constă în scăderea moralului trupelor. De atâta bine, nu-ți mai vine să dai ortu' popii pe câmpiile patriei. Necesită descoperirea Eudaimonia.

Tipul Thought Control. Așa precum afirmă creatorii Alpha Centauri, acesta este cea mai puternică metodă din panopia „Tătucului”. Thought Control constă în difuzarea în atmosferă a unor declanșatori neurochimici, ce determină populația să devină obedientă, loială și refractară la influențele altor societăți. Acest lucru nu poate fi însă realizat fără consumul unor imense resurse, ce afectează capacitatea de progres a facțiunii ce alege o astfel de cale. Descoperire necesară: The Will to Power.

Observăm că Alpha Centauri este foarte generos cu noi în ceea ce privește opțiunile sociale. Fie că sunteți un Stalin de sufragerie sau un Abraham Lincoln de scara blocului, în Alpha Centauri vă veți putea lăți paranoia pe suprafața unei întregi planete. Asta, în cazul în care nu sunteți cumva niște cetățeni normali, și



preferați să vă extindeți, pe suprafața aceleiași planete, culturile de mușcate din fața ferestrelor.

Jucăriile generalilor

Forța, mai mult sau mai puțin subtilă, este argumentul la care se poate recurge pentru a modela granițele în Alpha Centauri. Există două tipuri de luptă în acest joc - lupta clasică, dusă cu armament ce deteriorează fizic oponentii, și lupta psi, ce se bazează pe atacul asupra facultăților mentale ale combatanților.

În ceea ce privește mijloacele luptei clasice, Alpha Centauri oferă câteva noutăți pe care poate că le așteptam cu toții de mulți ani. Dacă în Civ descoperirile științifice permiteau antrenarea unor noi feluri de unități militare, în Alpha Centauri descoperirile științifice permit îmbunătățiri ale echipamentului, pe baza cărora pot fi create tipuri noi de unități.

Acest lucru este posibil prin felul modular de a alcătui unități militare. O unitate militară este alcătuită din șasiu, este dotată cu o armă, este protejată de un blindaj și își obține energia destinată deplasării și defensivei prin utilizarea unui reactor. Șasiurile sunt de nouă tipuri: infanterie, automobil, pernă de aer terestră, pernă de aer navală, crucișător, avion cu reacție, elicopter, navă gravitațională și rachetă. Panoplia armelor este mult mai vastă, de la arme de mână până la lasere, impactor de particule, lasere Gatling, lansatoare de rachete, tunuri de haos și altele. Blindajele sunt și ele de vreo zece feluri, în ordine crescătoare a capacității de a face față atacurilor. Mai multe tipuri de reactoare, tot în ordine crescătoare a puterii, ajută la creșterea numărului de lovituri ce pot fi încastrate de o unitate militară în luptă, înainte de distrugerea acesteia. Totodată, reactoarele folosite la unități militare de tipul rachetelor planet-buster duc la creșterea proporțională a suprafeței distruse de folosirea lor.

Prin combinarea acestor elemente constitutive, pe măsura creșterii puterii lor datorate descoperirilor științifice, vă puteți proiecta propriile prototipuri, pentru a crea apoi unități militare tot mai capabile. Atât la nivel tactic, cât și la nivel strategic, posibilitățile deschise de această modalitate de concepție a trupelor sunt enorme. Accentuez pe o inovație în Alpha Centauri - apariția unităților de artilerie, ce pot executa foc la distanță de două pătrățele, pentru a slăbi dispozitivele



inamicului. Un alt aspect care m-a bucurat nespuse este acela că unitățile militare pot fi upgrade-ate prin simpla cumpărare a upgrade-ului. Nu sunt necesare minuni gen Leonardo's Workshop pentru asta.



Înzestrarea trupelor cu abilitatea de a folosi nerve gas pod-uri este considerată de celelalte facțiuni ca atrocitate. La fel și utilizarea planet buster-elor. Dovezile de atrocitate pot determina celelalte facțiuni să se alieze în a te răzui de pe suprafața planetei! Moralul și puterea trupelor sunt direct proporționale cu gradul lor de pregătire. De la nivelul green (necopt) putându-se ajunge la cel de elită, și apoi de comando. Cu beneficiile de rigoare. Care devin semnificative într-un tip de luptă deprins de către oameni din confruntările cu ...

Aborigenii

Două sunt „vietățile” ce dau de cap colonizatorilor. Fauna de pe Alpha Centauri, alcătuită din colonii de mind worms, și flora reprezentată de ciuperci. Cel mai tare deranjează la ficăței viermii, care au capacitatea de a semăna panica în unitățile militare, de a le paraliza reacțiile, și a le distruge în final printr-un asalt mental devastator. Cu cât este mai experimentată, cu atât mai mare este șansa ca o unitate militară să reziste coloniilor de viermi.

Prin capturarea întâmplătoare a unor colonii de viermi, acestea pot deveni unități militare proprii. După descoperirea Centauri Empathy, se pot chiar crește colonii de viermi de către oameni. Cu timpul, prin studierea acestor coloni, se poate inventa arma psihică, precum și blindajul psihic, folosibile ambele de către unitățile umane. Ciupercile sunt la început nefolositoare, ba chiar stânjenesc, pentru că un teren infestat cu ciuperci este practic de nefolosit de către oameni. Odată cu deprinderea ecologiei centauriene, ciupercile pot deveni surse importante de hrană, minerale și chiar energie.

Indisolubil legați prin echilibrul a tot ce este viu, viermii și ciupercile pot determina apariția conștiinței planetare. Adică, pot duce la transformarea întregii

planete într-o ființă inteligentă, conștientă de propria sa existență și putere. Și mai ales de păduchii umani care îi deranjează echilibrul ecologic. Dacă nu menajezi ecologia planetei, există o „bună” șansă ca într-o zi aceasta să-ți toarne în cap un potop de pe urma căruia nivelul oceanului planetar să crească la un nivel catastrofic. Și tunci, adio ...

Victorie

Pe lângă obișnuitul procedeu de a învinge prin indigestie planetară, Alpha Centauri mai oferă trei căi de a termina jocul ca premiant cu coroană. Cea mai bine punctată este victoria prin Transcendență. Privită ca realizarea supremă a unei civilizații, prin Transcendență se poate accede la un nou stadiu în dezvoltarea omenirii, care astfel poate că nici nu va mai fi omenire. Pentru a învinge prin Transcendență, este necesară completarea unui Proiect Secret, care proiect consumă însă enorm de multe resurse. Este vorba de Ascent to Transcendence, care nu poate fi început înainte de completarea altui proiect, Voice of Planet.

Victoria diplomatică presupune alegerea ta ca Lider Suprem al planetei, într-una din sesiunile Consiliului Planetar. Acest Consiliu Planetar este instanța în care facțiunile se manifestă politic și economic, oferind posibilitatea de alegere a unui jucător ca Guvernator Planetar, sau de adoptare a unor rezoluții privind topirea calotelor glaciare sau, dimpotrivă, obstrucționarea luminii solare pentru scăderea nivelului oceanului planetar - din motive ecologice, firește.

Văzut, jucat, plăcut

Luat de tsunamiul plăcerii de a vă vorbi despre acest joc plenipotențiar (!), un eveniment gameresc major, am uitat de restricțiile spațiului tipografic. Așa că mă grăbesc spre sfârșitul acestui articol, deși aș mai avea o căpiță de lucruri să vă spun ... Aș mai putea să vă povestesc despre zecile de Proiecte Secrete (care nu mai au numai efecte unilaterale, unele dintre ele afectând mai multe laturi ale evoluției), despre zecile de descoperiri științifice și baze facilities ce pot fi construite în urma lor, despre șamd, șamd. Jocul este mai vast, mai complex și mai bine realizat grafic decât Civ, dar ...

Dar, parcă, dacă lucrurile noi din acest joc ar fi fost aplicate pe și legate de „șasiul” și istoria Civ-ului, adică dacă ar fi fost un Civilization III (începând de la Facere), și nu Alpha Centauri (începând după Lansare), ar fi fost mult mai bine. Avem un joc nou și bun, dar am pierdut cu această ocazie o IDEE. Dați-mi Civilization-ul înapoi, domnule Sid Meier!!

Marius Ghinea

Technical data

Gen:
Strategie turn-based
Producător:
Firaxis Games
Distribuitor:
Best Computers
Telefon:
01-3125524



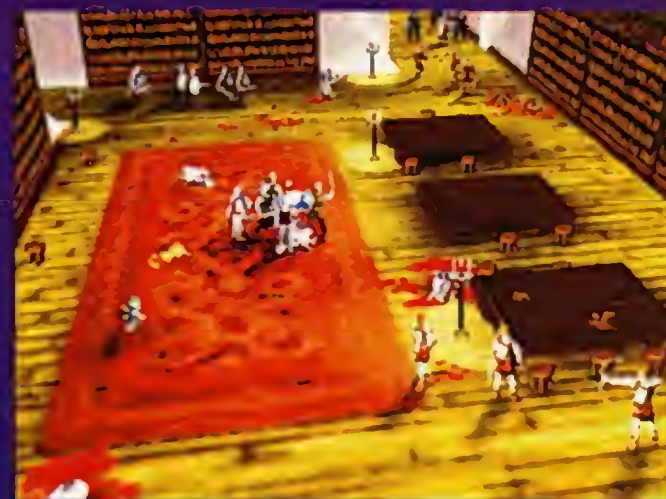
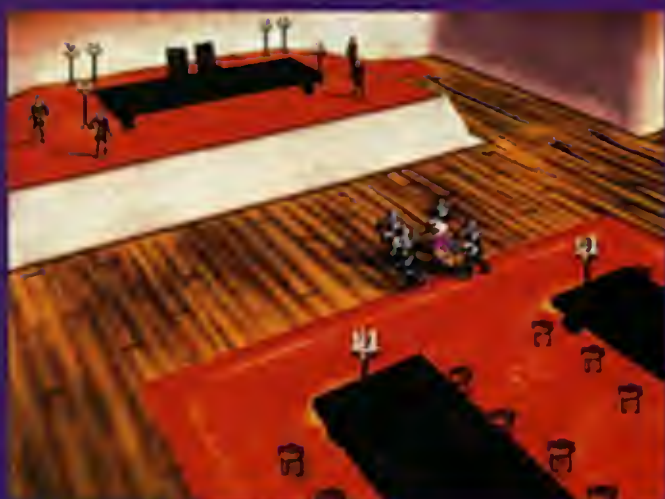


Myth II Soulblighter

Un RTS în toată regula în care acțiunea se bazează pe viteza gamerului de a analiza problemele și de a fi un bun strateg.

gândit să mai producă încă un joc de acest gen, pe nume Myth II: Soulblighter care este mult mai reușit ca prima versiune. Chiar dacă există destul de multe asemănări între cele două jocuri putem spune că Myth II aduce totuși ceva nou, ceva cu care nu ne-am întâlnit în prima versiune. Oricum, în această versiune au fost introduse zece unități noi, încă 25 de nivele de joc în modul single-player și câteva hărți care îi vor ajuta pe veteranii acestui gen atunci când joacă în multiplayer. Asta nu înseamnă că Myth II poate fi rulat doar de cei care sunt tari în RTS-uri. Dimpotrivă, acesta poate fi o adevărată experiență în domeniul jocurilor de strategie și pentru un gamer care joacă pentru prima sau a doua oară un RTS. Fără a risca să fiu subiectiv pot spune că Myth II: Soulblighter reprezintă mult pentru lumea jocurilor de strategie. Încă de la o primă privire putem să observăm că cei de la Bungie au lucrat cu mare atenție când au realizat Myth II: Soulblighter. Astfel, veți putea observa umbrele real-time, casele, pomii, reflexia apelor și chiar diferite toane ale vremii. Există momente când veți auzi strigăte de durere ale inamicilor tăi sau urlete de victorie ale războinicilor tăi. Bineînțeles, nu putea să lipsească zornăitul

Incă de la apariția primei versiuni Myth: The Fallen Lords gamerii din toată lumea au fost plăcut impresionați de calitatea acestui RTS realizat de cei de la Bungie. Și cum jocul a cunoscut succes în rândul gamerilor, firma realizatoare s-a



armelor care lovesc și seceră tot ce întâlnesc în cale. Cel mai mișto și în același timp macabru este faptul că după o încleștare armată pe câmpul de luptă rămâne o baltă de sânge, dar și mai multe „mezeluri” și ceva măruntaie aruncate răsfirate ici și colo. Ce să mai vorbim, un adevărat măcel.

Un MYTH devenit realitate!!!

Chiar dacă atunci când veți juca Myth II veți avea probabil un sentiment de déjà vu, cele 25 de misiuni noi vă vor face să uitați treptat această senzație. Cel mai mult îmi plac misiunile în care trebuie să omori tot ce întâlnești în cale. Probabil pentru că nu trebuie să-mi forțez creierul prea mult. Cine știe? Oricum, și celelalte tipuri de misiuni sunt interesante chiar



dacă te chinui mai mult să le duci la capăt. Poate că astfel satisfacția finală va fi mai mare. Nu poate, ci în mod sigur va fi mai mare. Fiecare unitate din acest joc cu excepția celei cu numele Forest Giant are câțiva războinici noi față de versiunea precedentă. Oricum, s-a încercat ca diferența de putere dintre unități să nu fie prea mare și să depindă de abilitatea gamerului care le conduce și de modul cum le organizează. Fiecare unitate trebuie folosită în funcție de tipul și modul de abordare a misiunii. Astfel, o unitate cum este Dwarven Mortars, unitate de artilerie, nu va avea ce să facă într-o luptă de aproape. Unele misiuni vor fi legate între ele. Astfel, dacă într-o misiune pierzi un număr considerabil din trupele tale, în următoarea misiune va trebui să faci față dușmanilor doar cu ce ți-a mai rămas din efectivul de unități. Bineînțeles, aceeași regulă este valabilă și



pentru adversari. În unele dintre misiuni va trebui să te lupți pe lângă inamici și cu condițiile atmosferice care pot fi destul de dure. Așa că luptele se pot desfășura pe ploi torențiale și pe vânturi puternice, pe viscole și ninsori cât și pe ceață. Aceste capricii ale vremii îți vor afecta șansele de supraviețuire. Cel mai mișto este atunci când bate un vânt puternic și săgețile trase de arcași tăi se duc după cum le taie capul. La fel ca și în versiunea precedentă, există mai multe tipuri de misiuni care se pot juca în opțiunea multiplayer cum ar fi: Body Count în care va câștiga acela care are cele mai puține victime, Last Man on the Hill în care câștigă acela care flutură steagul armatei sale primul pe deal sau Capture the Flag. La o primă vedere Myth II: Solblighter pare identic cu prima versiune. Gameplay-ul nu s-a schimbat prea mult, în afară de adăugarea unor unități și a unor hărți noi. Interfața a suferit și ea câteva modificări, fiind ceva mai complexă decât la prima versiune.

Finally...

Cam atât se poate spune despre acțiunea jocului. Însă să știți că ar mai fi destul de multe lucruri de menționat. Dacă ți se pare că A.I.-ul calculatorului este prea blând sau prea dur cu tine atunci poți să cauți prin Internet niște gameri care să fie pe măsura puterilor tale. Cei pe care îi dă imaginația afară din casă își pot crea propriile scenarii și misiuni. Aici pot alege tipul de teren și condițiile atmosferice. Fiecare obiect realizat în 3D a fost restilizat, iar designerii au adăugat o nouă textură, cu niște culori mult mai bine alese, care putem spune că are claritatea unei fotografii. Vei putea vedea cum se oglindesc păsările în apă și umbrele obiectelor pe pământ. Este aproape imposibil să vă relatez despre toate trăsăturile, bune și rele, din Myth II. Rămâne ca cei care nu au rulat acest joc până acum, să îl joace și să își facă propria părere.

Ca orice firmă care se respectă și care ține ca realizările sale să cunoască succesul pe piață, cei de la Bungie Software au lucrat deosebit de mult la acest joc pentru ca acesta să aibă un cover story,



Grafica

Cei de la Bungie au realizat o grafică excelentă. S-au făcut îmbunătățiri considerabile în ceea ce privește realizarea clădirilor și a terenurilor. Noile personaje au fost finisate până în cel mai mic detaliu. Cel mai mult impresionează modul în care au fost alese culorile. De asemenea, s-a lucrat mult și la realizarea castelelor și a navelor, iar înclășările de pe câmpul de luptă colorează iarba în roșul sângelui scurs din victimele războiului.

Interfața

Este mult mai bună în comparație cu versiunea precedentă. Au fost introduse în meniul jocului mai multe comenzi care să ușureze munca gamer-ului. Camera de control este acum mult mai ușor de utilizat. Oricum, manualul de utilizare al jocului este destul de explicit și vă oferă destule informații ajutătoare. Însă sunt convins că după câteva misiuni vă veți obișnui și veți căuta provocări din ce în ce mai dure care să vă pună mintea la încercări grele.

Gameplay

Unitățile noi care au fost introduse precum și noile trăsături ale acestora fac ca acțiunea să fie mult mai complexă. Asta înseamnă că atenția gamerului trebuie să fie mult mai ridicată pentru că orice greșeală îl va

costa scump. Gamerul care cunoaște și versiunea precedentă va fi plăcut surprins de modul în care cei de la Bungie au combinat vechile unități cu cele noi, fapt care îi va face să se simtă oarecum ca acasă. Oricum, de data aceasta A.I.-ul este mult mai performant și vă va da ceva de lucru până veți reuși să terminați o misiune.

Sunet

Sound-ul din acest joc este pur și simplu bestial. Veți putea auzi sururul râurilor, țipătul strident al șoimilor și urlete în timpul luptelor. Sunetele din natură au fost vizibil îmbunătățite. Cel mai mișto este să îi auzi pe soldați vorbind și chiar dacă nu sunt prea multe dialoguri, cele existente sunt destul de bine realizate.

Dificultate (A.I.)

Aceia dintre voi care credeau că misiuni mai grele ca în Myth: The Fallen Lords nu există, ar trebui să se mai antreneze puțin, pentru că vor avea mult de lucru. Ce îmi place cel mai mult este faptul că se pune accentul pe inteligența și capacitatea de a lua decizii a gamerului, ceea ce înseamnă că este o luptă directă între gamer și A.I. Însă nu vă speriați, pentru că vechile unități au câteva trăsături îmbunătățite, iar trupele sunt deosebit de abile. Acest lucru combinat cu puțină bunăvoință vă vor ajuta să vă descurcați atunci când veți încerca să terminați o misiune.

animație și sound de cea mai bună calitate.

Ceea ce impresionează este efortul depus de această firmă de a realiza un produs de calitate. Myth II: Soulblighter a fost îndrăgit de foarte mulți gameri și cred că toți au ajuns la concluzia că se poate realiza ceva mai deosebit care să merite să fie jucat. Cred că pentru mulți Myth a reprezentat un nou LEVEL în domeniu jocurilor de strategie. Ar mai fi destul de multe de spus, însă cred că un joc trebuie în primul rând jucat pentru a înțelege despre ce este vorba. Myth II: Soulblighter, cu toate defectele și calitățile lui, este un joc destul de plăcut pentru orice gamer, oferind provocările atât de mult dorite de gameri.

Wild Snake



Technical data

Gen:
RTS

Producător:
Bungie Software

Distribuitor:
G.T. Interactive



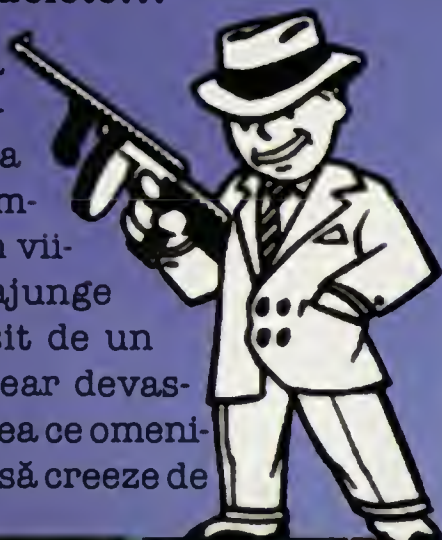


Lucrurile nu s-au schimbat prea mult... sau cel puțin nu îndeajuns de mult pentru ca o nouă lume, mai bună, să se fi formeze... Deci, este nevoie de o nouă aventură, de un nou erou! *Fallout 2* (re)începe...

Iată, oameni buni, că tot ceea ce este de calitate trebuie să aibă o continuare, de sperat, mai bună. *Fallout 1* a fost RPG-ul anului 1997. Acest lucru este dovedit clar de toate premiile pe care le-a obținut mai pe toate continentele, în mai în toate revistele așa ca *Lev* și *Lev*. *Fallout 1*, în cazul în care nu ați avut ocazia să-l jucați, este de-a dreptul bestial. Acțiunea, povestea, umorul negru și filmele sunt super tari! *Fallout 2* vine și el să continue și să dezvolte povestea... numai povestea, pentru că restul a rămas neschimbat. Muzica, grafica, stilul de prezentare sunt identice, s-au schimbat orașele și personajele, a mai apărut o mașină cu care să faci ture pe hartă și mai există posibilitatea să pleci cu vaporelul.

Mai pe îndelete...

Povestea este esențialul. Lumea nu s-a schimbat de loc în viitor! Totul ajunge să fie sfârșit de un război nuclear devastator. Tot ceea ce omenirea a reușit să creeze de



atâta timp este ras de pe suprafața pământului, iar cei ce reușesc să supraviețuiască nu prea se mai pot numi oameni. Istoria spune că înainte de a se începe un război nuclear s-au creat o serie de Vault-uri, adică niște orașe subterane, construite cu cap, orașe capabile să adăpostească un număr limitat de oameni pe o perioadă îndelungată de timp. Tu, eroul, ai avut norocul ca părinții tăi să facă parte dintr-un grup de oameni care au intrat în Vault 13. Problema este că water chip-ul și-a dat duhul și tu nu prea ai de ales și trebuie să începi căutarea altor vault-uri de la care să procuri un astfel de chip. După multe și periculoase aventuri, ajungi în cele din urmă să găsești chip-ul atât de necesar semenilor tăi. Te întorci în vault, dar se pare că overseer-ul (conducătorul) este îngrijorat de un posibil atac din exterior. Această frică este întemeiată, dat fiind faptul că în peripețiile tale ai menționat la mai mulți oameni locația vault-ului. Cum niște mutanți își fac de cap prin orașe, devine evident faptul că trebuie să le faci de petrecanie dacă vrei să fi sigur că nu vei avea probleme. Zis și făcut... Faci cale întoarsă la vault, dar stupoare din nou! Conducătorul se apucă să-ți explice că, vezi doamne, tu nu mai ești tu și că pustietatea prin care ai hoinărit atâta timp te-a schimbat și că reprezintă un pericol pentru cei din vault. Ergo, va trebui să te cari din vault și să te îndrepti încotro vezi cu ochii. Ajungi la un sat protejat de niște canioane și împreună cu cei din vault care s-au decis să te urmeze pui bazele unui mic sat (trib). După 80 de ani începe...

Fallout 2

Au trecut 80 de ani și satul se confruntă cu mari probleme. Copiii sunt bolnavi, recoltele nu sunt fertile, animalele sunt pe moarte și singura scăpare vine de la disk-ul pe care îl avea ancestorul tău, disk care pomeneste de un GECK (Garden of Eden Creation Kit). Misiunea care-ți revine este să găsești acest kit și, cu ajutorul lui, să salvezi satul. Aventura începe! Noi personaje sunt pretutindeni, acțiunea te așteaptă și ea peste tot. În cele din urmă găsești GECK-ul și dai să te întorci în satul tău, dar... clapă. Se pare că niște tipi dintr-o organizație paramilitară au aterizat cu niște elicoptere și ți-au răpit satul. Uite așa începe partea a



doua în care tre' să-i găsești pe ai tăi și să-i salvezi. Pentru asta va trebui să rezolvi o serie de alte probleme care mai de care mai ale naibi. Vă las pe voi să vedeți ce și cum urmează. Până atunci să ne uităm la...

Detaliile tehnice

În primul rând contează grafica... din nefericire în acest domeniu nu se înregistrează nici un progres semnificativ. Singurul lucru sunt poate unele detalii lucrate cu mai multă atenție. În rest, *Fallout 2* a



rămas la fel ca versiunea precedentă. În schimb, a crescut complexitatea jocului în sine. Există posibilitatea să joci de partea binelui sau de cea a răului. După ce rezolvi anumite probleme sau omori anumite creaturi sau dușmani primești niște puncte de experiență. La un anumit număr de puncte vei trece la un nivel superior de experiență, vei avea posibilitatea să alegi un fel de bonus, un fel de skill care te va ajuta în aventura ta. În plus, personajele care te vor urma și ajuta în aventură vor evolua și ele odată cu tine. Și pentru că veni vorba de aceste personaje, trebuie spus că acum vei avea un control mai mare

asupra partenerilor tăi. Vei putea să le spui la ce distanță să stea de tine, ce armă și ce armură să folosească, când să se vindece și tot așa. Au apărut arme noi și mai devastatoare. A mai apărut și un nou grup de oameni: traficanții de sclavi. Aceștia nu sunt prea îndrăgiți în unele orașe, dar asta nu înseamnă că nu pot să trăiască pe unde vor. Atenție mare la ceea ce faceți prin joc pentru că totul vă afectează prestigiul; omorâți un copil și veți vedea afișe cu mura voastră prin oraș, faceți-vă slaver și o să fiți privit

cu răutate în anumite locuri, în schimb faceți o faptă bună și veți deveni erou.

Muzica este un alt element cheie în joc. Aceasta creează atmosfera și este în concordanță perfectă cu locurile prin care

bântuiți. În plus, secvențele video sunt de bună calitate, iar atmosfera și

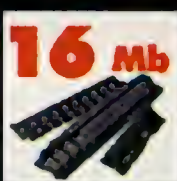
povestea vă vor acapara cu totul... atunci să vedeți voi la ce se referă expresia „timpul zboară”.

Sergiu



Technical data

Gen:
RPG
Producător:
Interplay
Distribuitor:
Black Isle Studios



THE FIFTH ELEMENT

Anul de grație 2259... La fiecare 5000 de ani o poartă se deschide între dimensiuni. Lumea are nevoie de un erou. Destinul Universului se află în mâinile voastre.

Există patru elemente esențiale care sunt necesare pentru menținerea vieții pe Pământ. Acestea sunt: apa, aerul, focul și pământul. De mii de ani clanul Mondoshwans a reușit să protejeze pietrele sacre ce reprezintă elementele esențiale vieții. În inima New York-ului anilor 2259 locuiește Vito Cornelius, un preot care a primit ceva din înțelepciunea Mondoshwans. Aceștia l-au pregătit pe Vito să intervină în menținerea păcii și vieții pe planeta noastră. Cornelius este singurul care cunoaște locul dintr-un



templu egiptean în care cele patru elemente trebuie să fie puse laolaltă pentru a stopa răul ce apare o dată la 5000 de ani. Însă, pe lângă cele patru pietre sacre, mai este nevoie de încă una, pe care va trebui să o găsiți. Oricum lumea are nevoie de un erou, iar acesta este Korben Dallas un fost soldat, decorat cu numeroase medalii.

The fate of universe is now in your hands!!!

Acțiunea jocului este simplă. Trebuie ca împreună cu Korben să

porniți în căutarea celui de-al cincilea element. Însă treaba nu este foarte simplă, deoarece în drumul vostru veți întâlni o mulțime de dușmani care au ordin să vă oprească. Tocmai de aceea veți avea nevoie de un arsenal incredibil pentru a putea face față acestora. Pe lângă armele pe care le veți primi pe parcursul jocului, veți mai avea posibilitatea de a lovi dușmanii cu pumnii și picioarele. Prima problemă pe care va trebui să o rezolvați este activarea procesului de materializare a frumoasei Leeloo. În timpul acesta vă veți ocupa de gărziile din Nucleolab. Odată terminată misiunea, veți merge mai departe.

Veți primi o armă mai puternică numită ZF1, care va fi perfectă pentru uciderea mutanților. Apoi va trebui să mergeți la Astroport și să dezactivați bomba pe care a plantat-o Zorg. Munca va fi îngreunată de faptul că Vito Cornelius este răpit, iar voi va trebui să vă ocupați de eliberarea acestuia. Însă Korben va fi ajutat de Leeloo, o extraterestră, care se pare se va descurca pretty well. După ce va fi readusă la viață de Korby, aceasta va trebui să evadeze din Nucleolab. Astfel, împreună cu Korben, Leeloo va lupta pentru salvarea Pământului din mâinile răului.



Did it! Done it! Save it!

Grafica jocului este destul de reușită. Cei de la Kalisto au încercat să realizeze un joc în care să regăsim atmosfera din filmul cu același nume. Pentru aceasta au folosit o paletă de culori foarte variate, cu umbre, reflexii ale luminii și o textură ce ne prezintă un oraș al secolului XXIII. S-a încercat chiar realizarea unei copii cât mai fidele după personajele din film și într-o bună măsură le-a reușit. Pentru acest lucru Kalisto a primit ajutorul din partea doamnei Hélène Giraud, membru al echipei ce a realizat filmul The Fifth Element. Muzica este de asemenea deosebit de reușită, existând 12 teme muzicale compuse de muzicienii de la Kalisto. Una peste alta The 5th Element este un joc bine realizat din toate punctele de vedere, care după părerea mea, merită să fie jucat.

Wild Snake

Technical data

Gen:

Action

Producător:

Kalisto Entertainment

Distribuitor:

UbiSoft România

Telefon:

01-4111093

Fax:

01-4111045



Review special

TM

LEVEL

Sierra Inc.

Unul dintre cei mai vechi producători și distribuitori de jocuri pentru PC

Istoria *Sierra* începe pe la mijlocul anilor 70, când a fost fondată sub numele de On-Line Systems de către Ken Williams. Primul lucru făcut la noua companie a fost transformarea într-un joc de aventură a unui scenariu scris de



Roberta Williams. Intitulat *Mystery House*, a fost primul joc de acest gen creat, iar modul în care textul a fost imbinat cu aventura a constituit baza de la care au plecat celelalte jocuri de aventură create după aceea. În 1980 On-Line Systems devine *Sierra On-Line*, iar cartierul general va fi mutat din Los Angeles în Oakhurst, California. Imediat după aceea Roberta Williams a creat cel de-al doilea joc al ei, *The Wizard and the Princess*, care a avut un succes enorm. Anii care au urmat au fost un lung șir de succese pentru *Sierra*. Cea mai populară serie creată de companie, *King's Quest*, sparge toate recordurile și se umple de medalii și premii internaționale. Printre cele peste trei milioane de copii vândute, Roberta Williams a devenit unul dintre cei mai bine văzuți designeri din industria jocurilor. Acum, *Sierra Inc.*, are în stoc câteva dintre cele mai bine vândute serii, creații ale unor designeri de prima clasă: Al Lowe (*Leisure Suit Larry*), David Lester (*Lords of the Realm*, *Caesar*), Jane Jensen (*Gabriel Knight*), David Kaemmer (*Indy Car*, *Nascar Racing*), Jeff Tunnel (*The Incredible Machine*) și Randy Dersham (*Trophy Bass*).

În 1989, *Sierra Int.* a scos pe piață un număr de acțiuni devenind astfel companie publică, iar, ca urmare, la sfârșitul lui martie 1995 a declarat un profit net de peste 80

de milioane dolari, iar numărul de angajați a crescut până la 700. Prin cumpărarea unor producători și distribuitori de jocuri și prin deschiderea de noi filiale în Japonia și Marea Britanie, *Sierra* a devenit unul dintre cei mai mari distribuitori de jocuri (peste 50 de țări). Achizițiile făcute de către *Sierra* în ultimii ani nu au făcut altceva decât să consolideze poziția pe piața jocurilor de orice gen, softului utilitar și de divertisment.

Dynamix, fondată în 1984 de Jeff Tunnel și Damon Slye, producea jocuri pentru distribuitori de renume ca *Electronic Arts*, *Activision* sau *Mediagenics*. La puțin timp după ce a fost încorporată de *Sierra* în 1990, *Dynamix* s-a apucat de lucru la jocurile *Stellar 7*, *A-10 Tank Killer*, binecunoscutul *Red Baron*, *Aces of the Pacific* și *Aces over Europe*. Pe lângă acestea a mai produs *Heart of China*, *Rise of the Dragon*, *The Incredible Machine* și jocurile de fotbal american, baseball și pescuit distribuite de *Sierra*. Alte firme ce au fost



cumpărate de *Sierra* sunt *Bright Star Technologies* (1992), *Cocktel Vision* (1993), *Arion Software* (1995), *Impressions Software* cei care au produs *Caesar*, *Lords of the Realm* și *High Seas Trader* (1995), *Papyrus Design Group* și *SubLogic* (tot în 1995), iar în 1997 *Berkeley Systems*.

Pentru eficientizarea activității *Sierra Inc.* a fost împărțită în cinci subdivizii:

Sierra Attractions se ocupă de jocurile produse de *Berkeley Systems* și o parte din cele produse de *Dynamix* și se adresează celei mai mari păături de gameri. Dintre jocurile lansate amintesc seriile *Hoyle*, *You Don't Know Jack* și *After Dark*,



precum și toate board-game-urile lansate de *Sierra*.

Sierra FX are în sarcină jocurile produse de *Yosemite Entertainment*, și aduce publicului poate cele mai tari licențe scoase de *Sierra*. Ca să vă vedeți că nu mint, amintesc doar câteva dintre ele: *Babylon 5*, *Quest for Glory V: Dragon Fire* și *Police Quest: SWAT 2*. Dintre proiecte, cel mai interesant pare *Navy SEALs*.

Sierra Sports, cum v-ați și dat seama, distribuie titlurile care au ca subiect central sportul de orice gen. Seriile *Nascar Racing* și *Cart Racings* sunt deja celebre, ca și jocurile produse de *Dynamix*, *Football*, *Baseball*, *Trophy Bass* și *Skiing*. Printre titlurile ce vor fi lansate anul acesta se regăsesc *Nascar Racing 3*, *Baseball Pro 99* și *Golf Pro 99*.

Sierra Studios ereierul companiei, are pe lângă sediul din Bellevue, Washington încă trei filiale în Boston, Cincinnati și Londra. Aici lucrează toți veteranii pe care i-am amintit mai devreme: Roberta Williams, Al Lowe, David Lester și Jane Jensen. Ca urmare, titlurile scoase pe piață sunt cele mai tari: *Half-Life* (Valve), *Homeworld* (Relic), *King's Quest: Mask of Eternity*, *Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned*, *Return To Krondor* (Pyrotechnix) și *Caesar III* (Impressions).

Ultima *Sierra Home*, nu este atât de importantă pentru gameri, deoarece distribuie soft „casnic”, adică pentru grădinărit și alte activități domestice.

Claude



CAESAR 2



Jocul care a dat o nouă dimensiune imperiului roman!

Poate mulți dintre voi vă chinuiți acum să terminați campania din Caesar 3, însă nu știu câți își mai aduc aminte de predecesorul acestuia, Caesar 2. Una dintre bijuteriile lansate de Sierra și cel mai bun joc de până atunci al celor de la Impressions, iată ce a constituit Caesar 2. Minunatele palate consulare, forumurile din marmură și colosseumurile din piatră făceau jocul plăcut nu numai pentru cel care-l juca ci și pentru chibiții din jur care priveau. Pe lângă asta, evenimentele speciale erau amplificate cu ajutorul unor secvențe animate destul de reușite și drăguțe.

Un imperiu pentru oricine

În Caesar 2 preiei rolul de guvernator al unei provincii romane pe care trebuie să o conduci spre prosperitate, atât la nivel de oraș cât și la cel de provincie. În oraș construiai drumuri și clădiri și aveai grijă să ai educație, distracție și forță de muncă îndeajuns. În provincie construiai, minele, fermele, porturile și un fel de case de schimb pentru negustori, pe care le legai prin drumuri de oraș. Pentru apărare puteai construi ziduri și garnizoane pentru centurioni.

Multe din elementele care l-au făcut faimos pe Caesar 2 se vor reintâlni și în Caesar 3. În ambele jocuri valoarea terenului pe care se vor ridica locuințele are o importanță covârșitoare. Unele lucruri precum situarea în raza unui teatru poate ridica valoarea terenului, pe când situarea în apropierea unui atelier, de exemplu, o va scădea. În Caesar 2 armata era construită automat în funcție de resursele și fondurile alocate. Cu acestea te puteai plimba prin provincie pentru a ataca hordurile de barbari sau rebeli care mășăluiau spre orașul tău. Când în provincie pătrundeau armate străine îți trimiteai cohortele și legiunile să o întâmpine. Atunci când cele două armate se întâlneau îți sărea în ochi un ecran din care puteai să alegi cine să conducă armatele în luptă: tu sau calculatorul. Dacă vroiai să-ți etalezi talentele de general, îți apăreau cele două armate față în față. Dădeai ordinele de rigoare după care porneau ceasul, oricând puteai să oprești cursul luptei și să dai noi ordine. Ce mi-a rămas pentru totdeauna în minte sunt cele

două filmulețe scurte de la sfârșitul bătăliilor. Centurionul care ridică victorios spada în cazul victoriei armatelor romane sau același soldat ce după ce ridică sabia cade străpuns de o sulită atunci când inamicii sunt victorioși.

Lansat la concurență cu SimCity 2000 al lui Maxis, Caesar 2 a reușit să se mențină în topuri. Chiar dacă lupta a fost dură, concurența ținându-se aproape, Caesar 2 a rămas acolo sus mult



timp, în special datorită elementelor specifice pe care alte jocuri nu le ofereau: posibilitatea de a conduce un imperiu în sistem campanii, managementul unui oraș și al unei provincii și luptele. Dintre asemănările cu SimCity 2000 amintesc aceeași interfață simplă și ușor de folosit și advisor-li care în Caesar 2 apar sub forma Senatului.

Dar cea mai bună dovadă a succesului pe care l-a avut Caesar 2 este faptul că mitul roman a fost dus mai departe, îmbunătățit bineînțeles, prin Caesar 3.

Claude



Technical data

Gen:
Simulator/strategie
Producător:
Impressions
Distribuitor:
Sierra

486

8 Mb

Windows 95



LEISURE SUIT LARRY

Love for Sail

Hey foxy! You want to see my chest hair! It's curly and blond!

Ah, femeia! Păi cu ea să nu te pui că...Hei...alo...șase că vine băiatu cu niște bagaboante categoria întâi! Da'.. aveți peste op'șce ani că, cică așa ar cam trebui? Dacă nu, să-mi veniți cu țidulă semnată de mami și de tati că aveți voie să priviți! Însă sunt sigur că o să vrea și tati să se uite puțin la fomeile lu' Larry, că este și el barbat, nu? Da, da ați auzit bine, golanul aista de Larry nu s-a potolit de loc și toată zâua umblă după gagicuțe care mai de care mai nebunatică. Că bine zice vorba aia: unu pentru bani, doi pentru șou, trei pentru fetele care mișcă din... Poposim deci într-o altă poveste de dragoste cu strigături ale lui Larry-boy care stă cu năsucul numai între cel din stânga și cel din dreapta. Așa că nu mai încărcăți factura telefonică cu apeluri la 01/

89 89... și jucați Larry 7. Satisfacție garantată!!!

Come get some!!!

Se pare că de data acesta norocul l-a lovit direct în moalele capului pe pretenul nostru Larry, care pleacă într-o croazieră a iubirii trupești la bordul unui vapor plin cu fomei (women), bagaboante și petarde. Și bineînțeles căpitanu' nu putea fi



decât o superbă blondă naturală (cel puțin așa pare) cu numele de Căpitana Coapsă (Captain Thigh) și credeți-mă că își merită numele pe deplin. Imaginați-vă un astfel de loc în care vezi la tot pasul tot felul de „caroserii” care mai de care mai mișto și dotate cu niște „faruri” și „planetare” care te fac să te miști fără ca ceilalți să observe. Asta e, doar suntem și noi oameni. Pe lângă doamna Căpitana, mai sunt și alte pițipoance cu care Larry o să se hărjonească. Acestea au niște nume care seamănă probabil doar printr-o simplă coincidență cu numele unor staruri de film: Victorian Principles, Dewmi Moore sau Jamee Lee Coitus. Oricum, Larry va trebuie să știe să se descurce între atâtea femei că de nu i se vor urca în cap și vai de el.

I can't get enough!

De data aceasta, cei de la Sierra au realizat un joc deosebit în care



umorul și buna dispoziție să fie principalele atuuri. Grafica este asemănătoare desenelor animate, însă gagicile sunt deosebit de bine realizate dând jocului o imagine erotică. Leisure Suit Larry 7 este astfel realizat încât te lasă să îți păstrezi fanteziile și să te gândești cam ce s-ar fi întâmplat. Însă ceea ce trebuie să înțelegem noi, bărbații, este faptul că după trenuri și femei să nu alergăm niciodată. De ce? Răspunsul este deosebit de simplu: VIN ALTELE! Asta nu înseamnă că nu trebuie să profităm când se ivește vreo ocazie. Cel puțin așa acționează prietenul nostru Larry. Oricum, cred că nu există vreunul din noi care să nu fi avut propriile fantezii erotice. Probabil că această croazieră pe care o vom face cu Larry ma' man, ne va ajuta să ne transformăm aceste fantezii în realitate VIRTUALĂ (V. R.) sau măcar ne va descreți frunțile și ne va lumina mințile bolnave de atâta învățat. Așa că: go get them, boys!!!

Wild Snake



HOT BABES!!!

Captain Thigh

O tipă very, very blond, hot și sexy care este căpitanul vasului de croazieră cu care pleacă Larry. Prietenul nostru nu va mai putea să-și bucure privirea și... cu această făptură, până când nu va câștiga toate jocurile din concursul Thigh's Man Trophy. Însă, după ce va câștiga concursul, căpităneasa îl va invita pe Larry în cameră pentru a-l convinge CU ORICE PREȚ să o ajute într-o problemă delicată. Bineînțeles, prietenul nostru este un gentleman și o va ajuta.



Larry va afla despre acest scandal citind un articol dintr-o revistă. Oricum Larry va discuta cu ele personal și va afla câte ceva despre concertul pe care acestea îl vor susține pe vapor.

Dewmi Moore

Larry se întâlnește cu Dewmi în timpul unui concurs de la Casino Crap Competition. Aceasta îi va cere lui Larry să meargă împreună în cabina ei pentru a juca Strip Liar's Game. Este vorba de un joc deosebit de interesant în care fiecare trebuie să ghicească zarul celuilalt, iar cel care rămâne fără bani va trebui să renunțe la câte o haină de fiecare dată când pierde. Gândiți-vă puțin, dacă pierde Dewmi?!?



Victorian Principles

Vicky este o bibliotecară superbă (80-45-70) pe care Larry o va întâlni bineînțeles, la bibliotecă. Această tipă te va ajuta să câștigi competiția LoveMaster 2000 așa că ai grijă să o răsplătești cum trebuie. Oricum, Vicky va avea grijă să nu uiți că te-a ajutat cândva.



Jamee Lee Coitus

This gorgeous girl este un fost model care acum a devenit designer de modă. Larry va primi un belet de la această tipă în care îi spune că îl așteaptă în spatele scenei. Acest lucru îl va ajuta pe amicul nostru în Best Dressed Competition pentru a avea un scor cât mai bun.

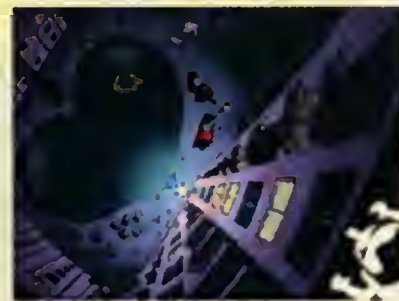
Nailmi and Wayoncha

Sunt două tipe, mamă și fiică. Împreună formează un duo faimos de muzică country. Acestea două se află în vacanță și sunt hotărâte să stea cât mai retrase din cauza unui scandal din timpul unui concert.



Drew Baringmore

Another hot babe, Drew este o scriitoare faimoasă pe care Larry va avea plăcerea să o cunoască. Aceasta va dori să aibă o discuție „aprinsă” cu Larry în camera sa, deoarece ea nu poate ieși din cameră pentru că nu prea are ce îmbrăca. Sărăcuța... Ce rău îmi pare pentru ea...



Technical data

Gen:
Sexy action
Producător:
Sierra
Distribuitor:
Sierra



LORDS OF MAGIC

O strategie turn-based destul de drăguță



La început un mic detaliu tehnic: are nevoie de 390 de MB pe hard pentru a rula fără CD și dacă instalarea durează mult aveți o muzică de fundal superbă precum și tot felul de imagini din joc destul de bune. Așa cum ne-am obișnuit cu majoritatea jocurilor, ele încep cu o mică poveste despre joc, iar dacă realizatorii sunt într-adevăr tari, ei pun această poveste sub forma unui filmuleț. De această dată este vorba despre o poveste fantastică bine realizată, cu personaje mistice, impletite într-o atmosferă magică. Tărâmul pe care se desfășoară acțiunea se numește Urak și este alcătuit din opt regiuni: Life, Death, Order, Chaos, Fire, Water, Earth, Air. O mulțime de construcții împânzesc tărâmul reflectând prin arhitectură și utilitate specificul regiunii în care este situată. Cea mai importantă piesă din fiecare regiune este templul care decide dacă ai sau nu controlul asupra regiunii respective.

Din start regiunile sunt sub magia neagră a lui Balkoth, un prinț

al Întunericului, al cărui scop suprem este de a stăpâni întreg Urak-ul, lucru realizabil doar dacă deține controlul total asupra celor opt regiuni. Singura șansă de a elibera ținutul este uciderea lui Balkoth. Poți alege unul din cele trei caractere existente: un luptător, un magician și un hoț.

Acțiunea jocului nu se axează numai pe magie și eventual luptă, ci va exista un război ascuns în care



fiecare va încerca să acumuleze cât mai multe cunoștințe din toate domeniile, prin alianțe politice, prin acumulare de informații chiar și prin intermediul spionajului. Dacă fără unitățile militare nu vom reuși să terminăm jocul, asta nu înseamnă că celelalte elemente sunt mai puțin importante în atingerea scopului: tronul Urak-ului. Va trebui ca în momentul adunării unei armate să pui oamenii care te-au ajutat la început în luptă și au câpătat experiență să-i pregătească și să-i antreneze pe cei noi pentru a face față armatei Întunericului. Pe cât este de impor-

tant în joc strânsul banilor, pe atât de covârșitoare este puterea regală, fără de care s-ar putea ca tot ceea ce a-ți făcut să se prăbușească. De ce? Păi, cu banii cumperi unități militare, antrenezi soldați, cumperi cristale, ba chiar și faimă, însă puterea regală te ajută în interiorul regiunii să menții populația mulțumită sau cel puțin să ai un anumit control asupra ei, iar în afara granițelor este hotărâtoare în relațiile diplomatice și comerciale. Să nu uităm că diplomația și comerțul sunt o latură importantă a jocului: poți stabili relații cu celelalte regiuni, ceea ce înseamnă că vei duce tratative cu ceilalți jucători pentru a negocia schimburi de bunuri, schimbul sau acumularea/vânzarea de forțe militare sau chiar vom putea angaja sau oferi spre închiriere un oraș, care după o perioadă să ni se returneze. Referitor la magia din joc avem de-a face cu o grămadă de vrăjitorii.

Una peste alta, Lords of Magic este un joc drăguț, care la vremea lui a avut ceva fani, dovadă și faptul că de curând a fost lansat Lords of Magic: Special Edition.

Nyk



Technical data

Gen:
Strategie turn-based
Producător:
Impressions
Distribuitor:
Sierra



Red Baron II

Cine nu a pilotat un avion din primul Război Mondial să ridice mâna? Bun, voi citiți următorul articol.

Ceea ce avem în față este un simulator vechi, deci nu tebuie să vă așteptați la o grafică bestială sau explozii spectaculoase, ceva care să ne lase înmărmuriți. Acest simulator încearcă să ne creeze imaginea unui aparat care a zburat pe vremea războiului, fără a pune accent pe grafica mediului înconju-



rător. Pământul deasupra căruia zbori este o înșiruire de pătrățele verzi, roșii, maronii, toate amestecate la un loc și puse pe un landscape format cât de cât din dealuri și câmpii, dar fără a se face diferența între o câmpie și o bucată de pământ arat.

Să revenim în aer, la o înălțime destul de mare. Misunea începută de mine (un fel de quick mission) m-a aruncat într-un avion la care se vedeau al doilea rând de aripi în partea de sus a monitorului și cu două mitraliere pe bord. În general, un simulator de zbor este bine să se piloteze cu un joystick pentru a reuși să controlezi avionul, cu tastatura este un coșmar. Am încercat să-l pilotez cu tastatura, dar fără nici o șansă. O singura dată când am reușit să-l stabilizez fără să mă prăbușesc, am fost ciuruit de un

avion inamic care se pare că nu avea probleme cu controlul avionului.

Dar să vă spun cum începe jocul. Odată instalat se pornește un filmuleț care te introduce în atmosfera acestui simulator. Despre ce este vorba? Două avioane se „fugăresc” în aer. O grafică bestială și mi-am zis că cei ce au făcut jocul au creat ceva grozav, asta până m-am uitat mai de aproape și am observat că era de fapt un film adevărat în care apar ca niște OZN-uri două avioane vechi. Deci într-un film adevărat au „desenat” două avioane, care după o scurtă urmărire printre norii pufoși care umplu ecranul, cel din spate dă drumul la o rafală de gloanțe care se înfing fără probleme în carliga primului avion, acesta prăvălindu-se cu o dără frumoasă de fum în urma lui.



Sfârșitul filmului, începutul jocului

Un lucru bine gândit în joc este generatorul de misiuni care creează o varietate de scenarii cu multe și diferite ținte de atins, ca să nu mai vorbim de oponenti, care vor despica cerul împreună cu noi. Putem alege



din 20 de tipuri de avioane precum și steagul sub care să zburăm: englez, francez, german, american. Este de la sine înțeles că aici nu vom avea de-a face cu radare sau armament modern. Să nu uităm că pe vremea aceea pilotul avea un avion și două trei mitraliere instalate pe el, cu ajutorul cărora încerca să doboare adversarul.

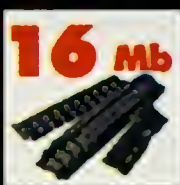
Ceea ce încântă în acest joc este realismul care te încearcă în momentul în care pui „picioarul” în avion. Vei simți că este un aparat fragil, că nu-l poți supune oricăror manevre; vei auzi cum în momentul în care vrei să faci un looping avionul trosnește din toate încheieturile, de parcă se opune unei manevre care ar putea să ducă la prăbușirea lui. Te vei simți ca un pilot în filmele vechi care se chinuie să tragă de manetă parcă să o rupă, și nu reușește să stabilizeze avionul pentru că pur și simplu aparatul nu poate face asemenea manevre.

Asemenea predecesorului său, Red Baron II încearcă să redea cât mai fidel atmosfera începutului de secol, din prisma celor ce și-au petrecut viața la bordul unor aparate de zbor, care au dat naștere epocii luptei aeriene.

Nyb

Technical data

Gen:
Simulator de avioane
Producător:
Dynamix
Distribuitor:
Sierra



An epic of miniature proportions



După ce a șocat publicul cu „Toy Story” în 1995, Walt Disney Pictures și Pixar Animation Studios coboară la nivelul solului și în subteranele acestuia pentru a vă prezenta o nouă aventură plină de fantezie și umor, cea de-a doua mare realizare a lor – „A Bug’s Life”. Cu ajutorul umorului debordant, personajelor simpatice și efectelor speciale, acest film ne dezvăluie o lume fantastică și... nevăzută, populată cu insecte de toate mărimile și toate formele. „A Bug’s Life” este regizat de John Lasseter, un pionier al animației computerizate și deținător a două premii Oscar.

Pornind de la clasică fabulă a lui Esop în care greierele vine să cerșească mâncare de la furnici, echipa de creație a lăsat imaginația să zburde, dând o nouă față și un deznodământ neașteptat povestirii. Viața nu e de

loc roz pe Ant Island. În fiecare vară o bandă de greieri, conduși de infamul Hopper, năvălesc în colonia furnicilor cerând o porție consistentă din rodul muncii grele depuse de acestea din urmă

și în general pentru a face zile negre pașnicei comunități a furnicilor. Eroul nostru, Flik, iese din tiparul

obișnuinței și se hotărăște să caute ajutor în afara coloniei. Din întâmplare, sau din greșală, angajează o trupă de circari cu ajutorul cărora să lupte împotriva greierilor. Furnicile și trupa de circari se pregătesc pentru dramatica înclăștare cu greierii. Când planul lui Flik iese la iveală, acțiunea și comedia se derulează furtunos în timp ce acesta încearcă să-și salveze colonia și reputația. Pentru a însufleți și a personaliza insectele, au fost chemați unii dintre cei mai apreciați comedienți pentru a le împrumuta vocile. Dave Foley (din NewsRadio), Julia Louis-Dreyfus (Seinfeld), Brad Garrett (Dragul de Raymond), Bonnie Hunt (Beethoven), Richard King (Nebun după tine) sunt doar câțiva dintre cei mai cunoscuți publicului român.

Prin 1994, când proiectul „Toy Story” era aproape terminat, John Lasseter și echipa sa au început deja să se gândească la următoarea producție. Ideea le-a venit în timpul unei mese de prânz, când Andrew Stanton și Joe Ranft au început o conversație aprinsă pe tema fabulei „Greierele și Furnica”. Imaginația a luat-o razna și s-a ajuns la diferite scenarii posibile dintre care una era cea în care, greierele fiind mult mai mare decât furnica, se hotărăște pur și simplu să ia mâncarea de care avea nevoie. Un film ce avea ca personaje



principale insectele a intrat în discuție și ideea a fost aprobată unanim. Pentru o perioadă au devenit entomologi amatori, și au adunat toate informațiile posibile cu privire la furnici și greieri. Când Lasseter a sugerat că ar fi de un real ajutor să vadă lumea prin ochii insectelor, Cone și directorul artistic Bob Pauley au confecționat „Bugcam”. Această minuscule cameră video atașată la capătul unui băț a fost plimbată prin flora și fauna locală. Și nu au trebuit nici să facă vreo călătorie costisitoare prin cine știe ce junglă, au găsit toate informațiile necesare și inspirație în propria grădină. Una din cele mai grele sarcini a producătorilor a fost aceea de îndepărtare a sentimentului de respingere pe care oamenii o au în general în ceea ce privește insectele. La Pixar lucrează o mulțime de angajați care au o adevărată fobie a insectelor. Ceea ce doreau producătorii era ca publicul să îndrăgească personajele filmului, singurul loc în care și-au permis mai multă libertate au fost greierii, care în calitate de bad-guys puteau arăta mai oribil. Au fost studiate documentare precum „Microcosmos” și „National Geographic”, experți în mișcările insectelor de la UC Berkeley au fost cooptați, specimene de insecte vii sau conservate au umplut birourile. Toate personajele au fost mai întâi desenate pe hârtie sub directă îndrumare a lui Bob Pauley, după aceea fie au fost sculptate modele 3D, fie au fost construite direct în computer. După ce personajele

au fost concepute, ele au intrat într-un proces destul de complex intitulat articulare. Regizorii, animatorii și întreaga echipă

tehnică se strâng pentru a hotărî, pentru fiecare personaj în parte, ce mișcări va face și cum le va executa. Din acest moment a început greul pentru animatori. Spre deosebire de alte proiecte, unde o echipă se ocupa de un singur personaj, aici cei 60 de animatori au lucrat împreună la toate personajele. Contrar primei impresii, animația pe calculator nu se realizează mai rapid decât cea clasică, într-o săptămână de lucru se realizează cam 5 secunde de film. Punctul de plecare pentru animatori a fost studierea locomoției insectelor. Cele care aveau șase picioare, ca Dim sau Rosie, au fost destul de greu de realizat. Spre deosebire de „Toy Story”, personajele nu se mai plimbă pe o podea perfect plană, ci pe iarbă, frunze, denivelări, și a trebuit să se aibă grijă ca fiecare picior să calce exact acolo unde trebuie. Numai Flik are peste 700 de avars (motion controls) create pentru a răspunde cerințelor rolului lui. Un lucru care a dat multă bătaie de cap a fost prezența antenelor, cam 30-40 avars fiind folosite doar pentru ele. Acțiunea din „A Bug's Life” este plasată în natură unde elementele organice și fără o formă geometrică bine stabilită domnesc.

O muncă de peste trei ani este acum încheiată. „A Bug's Life” este o dovadă că omul, împreună cu calculatorul, pot face lucruri deosebite.

Claude



Fun Stuff - Murphism

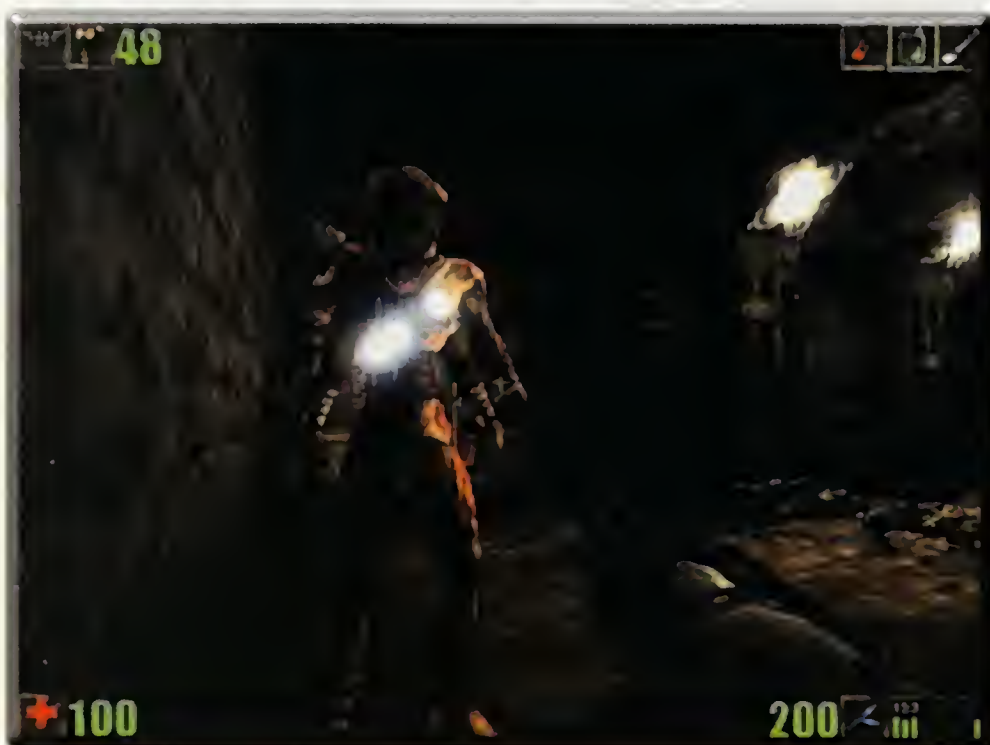
Un articol despre erori va conține erori

Unreal. Acest titlu a făcut valuri mari, ca să nu spun tsunami-uri, în lumea gamerilor... și toate acestea pe bună dreptate. Este foarte simplu de explicat... bug-urile sunt aproape inexistente. Da' câteva tot sunt, că mai tre' să fac și eu un articol, nu?

Ce este haios prin *Unreal*? Din (ne)fericire nimic... *Unreal* trebuie spus că este pur și simplu ireal din acest punct de vedere. Cei de la **Digital Extremes** au făcut o treabă de nota zece, iar distribuitorii **GT Interactive** au pus mânuțele pe o mină de aur. Niște mici bug-uri există (pentru cele tehnice vă recomand să aruncați o privire în fișierul doc. de pe sidi-ul de luna trecută de la *Unreal Update* și veți afla ce corectări s-au mai făcut). Știu totuși că ne-ați reproșat (unii) că nu am prea scris nimic despre un joc atât de important în lumea joacelor. Așa că, nu ne rămâne altceva de făcut decât să facem un articol cu și despre *Unreal* și ceva **Fun Stuff**...

Pentru început...

Este vorba de o poveste se-fe în care tu pici cu o navă pe o planetă. O altă treabă interesantă este că tu, personajul principal, nu ești un erou, ci de fapt un criminal care, din nefericire, te aflai pe nava respectivă. Cum nava a picat și tu erai pe navă este evident că ești singurul supraviețuitor al marelui accident care se va dovedi că



După cum puteți foarte bine observa personajele din *Unreal* sunt în conformitate cu normele guvernului de transparență. Lumina trece direct prin țărânu' din față... Bug!



la priviți iepurașul ăla... mi se pare mie sau nu prea stă dânsul pe pământ? Vrea probabil să se înalțe la cer... o să-l ajut eu cu un glont în partea dorsală și moale a trupului... Die hateful wabbit!

nu este un accident... da' asta mai târziu. Așa deci, ești pe o navă și ai numai 13% din viață. În primul nivel nu vei întâlni nici un fel de monstru care să te atace sau pe care să-l omori. De remarcat este faptul că nu se pot delimita foarte clar nivelurile. Totul curge dintr-un loc în altul de la o aventură la alta. Ceea ce diferențiază oarecum levelurile este perioada de încărcare a jocului. Când se încarcă este clar că se trece la un alt segment (se potrivește mai bine decât nivel). Revenind la primul nivel... o să bântuiți pe navă, o să aflați cam ce se petrece în jurul vostru și o să vă mai vindecați. Între timp, dat fiind faptul că nu aveți de ce să vă fie frică prin nivel, nu uitați să vă holbați bine la grafica de excepție a jocului. După ce veți părăsi nava veți pătrunde într-unul din cele mai bestiale nivele. Acum, când veți sta și admira o superbă cascadă renderizată de placa voastră 3DFx Dual Voodoo2 (he he he!), veți rămâne pentru cel puțin o secundă uimiți de priveliștea ce vi se arată. Dacă aveți puțină răbdare veți observa tot aici și un fel de bug tehnic de care cu siguranță nu vom scăpa prea ușor, și anume texturile... luând în considerare că vă aflați în aer liber pereții stâncoși care delimitează nivelul sunt de mari proporții iar texturile se repetă, privești și... vezi!

În continuare...

Revenind la povestea pe care am să o rezum cuprinzând esențialul trebuie să vă spun că multe nivele se desfășoară prin interioare de nave spațiale imense, clădiri care mai de care mai ciudate iar tot mergând așa



Aici se poate observa un suflet rătăcitor... atât de rătăcitor că a devenit o hologramă, se poate trece prin el ca prin brânză!

În neștire veți ajunge și pe o insulă... dar nu orice fel de insulă, ci una care se află în spațiu. Ei bine, când ajungeți pe insula aceea vă recomand din toată inima să activați cheat-ul Fly și deci să vă luați puțin zborul pentru a admira peisajul! Arată super!!! De altfel, ar trebui să faceți treaba cu cheat-ul de fiecare dată când ajungeți într-un nivel super pentru a admira de la distanță munca celor de la Digital Extremes. Nu uitați să vă binoclați și la cerul TreiDi care este și el făcut super. Revenind la poveste am să vă mai spun doar un singur lucru adică nimic pentru că aș strica fun-ul. Dar pot să vă spun că vă puteți aștepta cam la tot ceea ce oferă Quake și Quake2 plus încă de două ori pe atât plus o grafică cel puțin la fel de bună.



Vechea poveste cu cadavrele care sunt inexistente, se poate trece prin ele lejer... fără nici o urmă de sânge! Bug!

Acum ar fi indicat să trecem și la acea parte mai puțin atractivă a jocului, și anume bubele lui. Pentru început tre' să amintesc de arme... După câteva zile de joc perpetuu am început să vorbesc numai despre *Unreal* cu cei din jur (inclusiv cu cei care nu înțelegeau nimic...) până când vine un prea mult iubit coleg și-mi taie macaroana susținând că vezi doamne, armele nu sunt la fel de mișto ca cele din alte joace, adică nu sunt la fel de spectaculoase și nu par îndeajuns de devastatoare. Acum, oricât aș vrea eu să-l contrazic, pur și simplu nu pot, nu pot pentru că are totuși dreptate, eu personal sunt mort după ceva mai multă violență și deci a trebuit, după ce am mai jucat câteva nivele, să recunosc că armele puteau fi mai devastatoare și muniția ce părăsește țeava armei putea să fie mai spectaculoasă.

Un alt lucru care a mai atras atenția este multiplayer-ul... cică s-ar putea să fie totuși mai atrăgător și să creeze o dependență mai mare, să nu te sature de killărit pretenul din bloc. Cu toate acestea în multiplayer există o fază care la Quake-urile (inclusiv clonele) de până acum nu a existat... urmăritul cu lanterna într-o beznă frustrant de întunerică... ăăă tot aia. Ați putea să încercați să-l urmăriți pe colegu' cu lanterna să vedeți ce cool este!

În sfârșit...

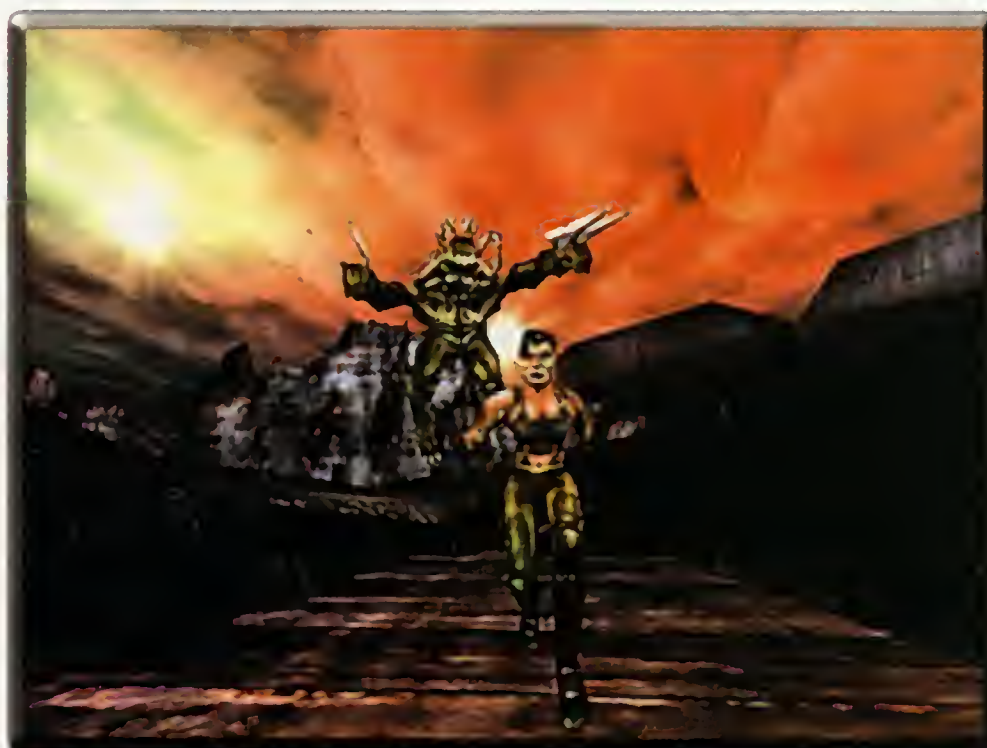
Se termină deci și luna asta cu articolul despre Bug-uri pentru că ce-i mult nu-i sănătos (știu că ați cerut mai multe hârtoage la articol, da' de unde să scot atâta



What are you lookin' at moron?! Take this!

abureală, măi oameni buni?). Revenind... la *Unreal* găsitam una bucată eroare la un nivel când (s-a întâmplat o singură dată cu un salvat așadar nu cred să fie un bug) toți urâții ce băjbăiau prin nivel înghețau (se blocau) când mă apropiam de ei. Dacă vi se întâmplă așa ceva, ar trebui să profitați de eroare și să admirați cât puteți bestiile. Tot la capitolul bug se înscrie și un pui de vâcuță, puișor care a luat-o la goană după ce i-am făcut de fel din greșeală (?) vâcuței mamă, ei bine puiul nostru s-a cățarat pe o mică stâncă și când mă duceam la el am observat că țâncul stătea în aer... cool... sfida legea gravitației! În cele din urmă vine faza cu poligoanele și cu lumina. În primul rând un monstru ce se așază între tine și o lumină puternică are mari șanse să devină transparent, adică o să vă orbească becurile din spatele bestiei chiar prin bestie. Gata. Ajungă-vă pe luna asta! Happy Gaming!

Sergio



Dați-mi voie să ghicesc... Domnița este M*.* și ăla suntem noi toți când sistemul nostru pică-n cap...

Rapid Racer

Sporturile, de orice tip, sunt genul de joace cu cel mai mare succes pe PlayStation. Iar cursele, fie ele de mașini, fie de bărci, nu fac excepție.



Vă mai aduceți aminte de Wipeout 2097? A fost unul din jocurile care au pus temelia unui nou gen, cursele extreme. Dintre toate jocurile care au apărut de atunci încoace, singurul care-l poate concura cu succes este Rapid Racer. Primul lucru care ne izbește este grafica superbă, lucru întâlnit mai rar la jocurile de pe console. Rapid Racer arată ca un joc de PC cu 3Dfx la 50 de frame/sec, și fără să întâmpine nici o dificultate la rularea unui joc în dublu. Într-un cuvânt, grafica și, în special, peisajele sunt mortale. Și, din fericire pentru noi, Sony nu a uitat totuși că este un joc și trebuie să ne distrăm cu el. În consecință avem în mână cel mai tare joc apărut de la nașterea lui Wipeout 2097.

Let's talk about speed

Dacă este un joc de curse, e normal să fie unul în care viteza să fie ingredientul principal. Poate la început

o să vi se pară că, totuși, bărcile se mișcă prea încet și acea senzație de „plete fluturând în vânt” lipsește. Dar nu trebuie uitat că în mâinile tale se află o barcă, iar aceasta se deplasează pe apă, o suprafață nu tocmai prietenoasă. Valurile, cele obișnuite, dar și cele create de ceilalți concurenți pot da mult de furcă. Oricum, cu timpul vei putea să-ți upgradezi barca făcând-o mai rapidă și mai stabilă. Upgrade-urile sunt vizibile în trei domenii: viteză, accelerație și manevrabilitate. În momentul în care barca a atins nivelul maxim de upgrade-uri, alte bărci mai... bune vor deveni disponibile. Sunt anumite curse care nu pot fi câștigate decât dacă barca cu care concurezi este dotată corespunzător. Traseele sunt destul de pretențioase și necesită o practică îndelungată pentru a nu eșua sau pentru a nu-ți zdrobi barca de stânci. Valurile sunt un element care trebuie luat foarte serios în considerare, ele putând duce la situații neprevăzute. Până și concurenții conduși de , hai să-i zicem, computer fac erori omenesti, în sensul că iau curba prea larg sau intră cu toată viteza în stânci. Nu puteau lipsi bonusurile presărate pe tot traseul. Cele mai importante sunt cele verzi care pentru o scurtă perioadă te propulsează cu o viteză de nebănuit și cele albastre care îți prelungesc timpul. Pe lângă acestea se vor mai întâlni unele roșii care nu fac altceva decât să ocupe locul celor verzi (în număr de trei), fără vreun efect asupra comportamentului bărcii. Bonusurile galbene sunt ceva mai complicate. Odată adunate cinci, îți vor permite o creștere a vitezei maxime ce se va menține pe tot parcursul cursei. De asemenea, dacă termini pe prima poziție cu cinci astfel de bonusuri culese, vei intra într-un nivel BONUS, unde iarăși va trebui să culegi tot felul de obiecte, care îți vor permite sau nu să-ți upgradezi barca. În Rapid Racer trebuie să muncești serios dacă vrei să ai rezultate.





Printre surprizele pe care le găsim în acest joc este și coloana sonoră. Toate cursele se desfășoară pe un background sonor oferit de Apollo 440 și melodiile albumului Electroclide in Blue.

Let's talk faster!

Rapid Racer conține șase trasee, câte o versiune de noapte pentru fiecare și un mirror mode. Dar surpriza de-abia acum vin! Dacă ai câștigat toate cele șase curse, vei avea acces la un editor. Acesta îți va permite să schimbi pe ici pe colo designul traseelor. Modul de utilizare al acestui editor îl veți putea găsi în manual. Astfel, Sony a reușit să prelungească cu mult viața acestui joc, și, oricum, este o idee demnă de toată lauda.

Pot concura pe aceeași consolă doi jucători. În dublu imaginea va apărea împărțită în două, fie pe verticală, fie pe orizontală. V-am spus că pot juca doi jucători? Ei, binel Rapid Racer ne mai oferă o surpriză. Dacă dispuneți de câteva accesorii în plus, poate suporta până la cinci jucători.

Multe ar mai fi de spus. Dar o să le rezum pe toate. Rapid Racer este un joc deosebit care ne garantează ore întregi de distracție. Grafica senzațională și mai ales viteza pe care o pot dezvolta bărcuțele sunt punctele de atracție. Nu trebuie să mai mire pe nimeni că PlayStation are un succes din ce în ce mai mare, de vreme ce a început să scoată asemenea jocuri.

Claude

Producător: Sony
Coordonator import:
Sony Overseas Bucharest Office
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713



SHADOW GUNNER



**Un carnagiu metalic?
Apocalipsa? Orice este
posibil în Shadow Gunner.**

avânți cu capul înainte în mijlocul luptei improscând distrugerea în stânga și în dreapta sau poți să stai cuminte după colț și să anihilezi opoziția cu pumnii tăi greoi. Fiecare robot din Shadow Gunner are propriul set de mișcări și reacții, așa că ai nevoie de ceva antrenament pentru a-ți stăpâni colosul și ai învăța toate mișcărilor, toate astea în ideea de a rezista cu succes unor inamici din ce în ce mai inteligenți și mai forțoși. În timpul luptei poți distruge aproape tot ce întâlnești în cale, însă mare

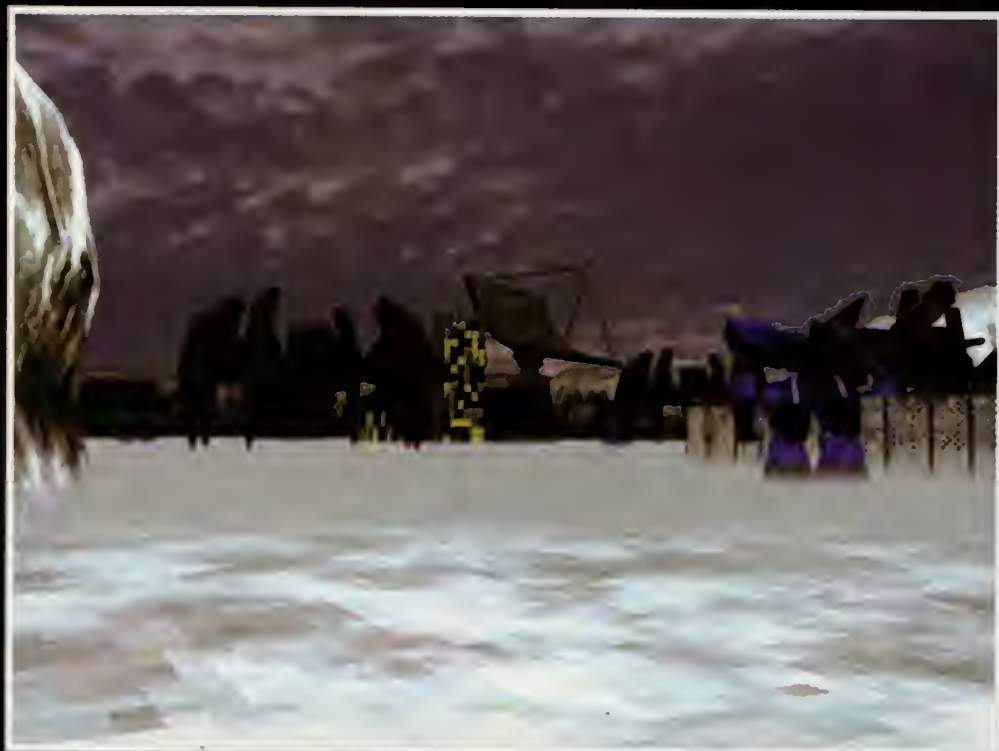
Vă plac imaginile futuriste cu bravi războinici din metal luptându-se până la ultima picătură de carburant... sau energie? Shadow Gunner ne pune în armura unui robot al trupelor speciale. Cu acesta veți parcurge trei stagii imense (Snow Canyon, Dockyard și The City) fiecare dintre ele având 15 misiuni cu obiective foarte precise.

Kill and destroy

Ca orice robot ce se respectă, Shadow Gunner este dotat cu un arsenal impresionant de distrugere. Pornind de la imenșii pumni de oțel sau simple gun-uri până la lansatoare de rachete, orice poate fi folosit pentru a scăpa de obstacolele reprezentate de roboții inamici. Având atâtea arme la dispoziție, e normal să ai acces și la mai multe tactici de abordare a bătăliei. Poți folosi radarul și să elimini o țintă de la distanță, poți să te



atenție să nu distrugi din power-ups-urile atât de necesare. Lucru care nu este greu de realizat, având în vedere și modul în care funcționează ținta. Ea se fixează de obicei pe cel mai apropiat obiectiv, fie el un robot sau un simplu container de reziduri toxice. Dacă începi să





tragi continuu, ținta va rămâne fixată pe același subiect, chiar dacă acesta s-a ascuns după o clădire sau un deal și toată muniția ta va atinge doar ceea ce stă între tine și inamic. Din interiorul de oțel al robotului tău trebuie să îndeplinești cu succes nenumărate misiuni de la distrugerea unor cartiere generale până la protejarea anumitor personaje sau ștergerea de pe hartă a unor centre de comunicații sau depozite de muniție. Așa cum se întâmplă și în viața reală, apărarea are un rol la fel de important ca și atacul. Așa că trebuie să culegi orice obiect care îți crește rezistența armurii și încearcă să supraviețuiești pentru o perioadă cât mai îndelungată. Ah! Și ca fapt divers, în unele misiuni, dispui chiar și de suport aerian. E bine să știi că nu ești chiar de unul singur acolo în linia întâi.

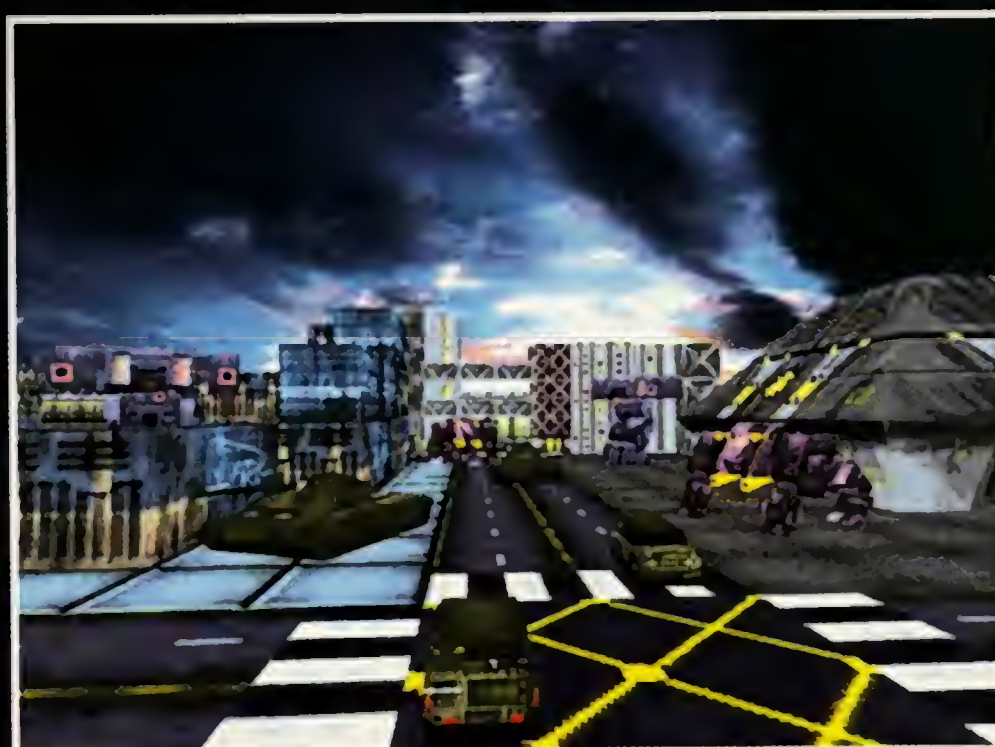
Bad ass robot

OK! Să ne ocupăm un pic de roboțelul tău. EL este o mașinărie foarte inteligentă și în general ascultă foarte docil de comenzi. Are niște mișcări foarte umane și agile, în ciuda aspectului său greoi. Poate chiar executa mai multe mișcări în același timp, ca de exemplu să alerge și să tragă. Dacă tot au aranjat problema aceasta, mi s-a părut totuși ciudat că nu poți să sari în dreapta și să tragi în același timp. Bine măcar că este dotat totuși cu câteva mișcări evazive destul de eficiente atunci când adversarii își descarcă armele în direcția ta. Poți alerga în cerc în jurul adversarului trimițând în același timp salve năucitoare, poți merge în zig-zag, mai poți face niște „derapaje” drăguțe spre dreapta sau stânga. Mai încolo când va fi dotat și cu un jet-pack va putea chiar să se proiecteze înspre albastrul cerului pentru o scurtă perioadă de timp. Toate acestea împreună cu cele zece arme din dotare și un pic de ajutor din partea ta pot face din Shadow Gunner un adversar de temut.

Un joc de acțiune și suspans, specific de altfel tuturor produselor de PlayStation, iată descrierea pe scurt al lui Shadow Gunner. Dacă mai luăm în considerare grafica destul de bună, efectele sonore și vizuale impresionante putem decreta fără regrete că Shadow Gunner ne va da mult de furcă în continuare.

Claude

Producător: Ubi Soft România
Distribuitor: Ubi Soft România
Tel: 01-4111093
Fax: 01-4111045



Hardware Stuff

Un cuvânt, două, trei... înainte de...

Domnilor, domnilor, stați puțin și nu mânați, că am ceva frumos pentru voi... Acum cu firma Ubisoft v-am obișnuit. V-am obișnuit și cu casa Guillemot și mai ales cu produsele acestei case, care sunt recunoscute pe plan mondial ca fiind unele dintre cele mai reușite. V-am făcut în cele din urmă cunoștință și cu gama produselor Acces. În fiecare lună aproape că am avut ceva de prezentat de la aceste trei case și unii dintre voi ne-au acuzat că facem campanie publicitară celor de la Ubisoft. Domnilor, vreau să vă spun răspicat și o dată pentru totdeauna: această firmă oferă niște produse minunate și ar fi păcat

să nu le prezentăm. În sfârșit există în țară o firmă de renume care oferă niște produse de o calitate extraordinară și noi vrem să-l informăm pe cititorul nostru că există ceva deosebit în țara asta... Domnilor, firma Ubisoft oferă la ora actuală o serie din cele mai reușite produse hardware și accesorii pentru PC și console la un preț acceptabil. Nu putem să-i trecem cu vederea! Dacă un produs este reușit și bine realizat, voi vreți să scriem despre el că-i prost? Nu putem face așa ceva, domnilor! Numele Ubisoft va fi prezent în revistă, atâta timp cât această firmă va avea produse noi de oferit.

Rubrică realizată de Mr. President

Pump Action Gun

Noi am tot prezentat produse din gama Acces Line, dar pot spune că nici unul din acele produse nu erau atât de interesante ca acest pistol conceput pentru Sony PlayStation sau Sega Megadrive. Măi boieți, asta este ceva de vis! Îmi aduc aminte că pe când eram copil și mergeam la mare noastră înghesuială din Mamaia am oprit undeva într-un oraș și am intrat într-o sală de jocuri. Și acolo era o mașinărie dintr-asta cu pistol și trăgeai în diversele ținte ce apăreau pe ecranul unui televizor color marca Ghici-What! Cam așa stau și lucrurile cu acest pistol. Singura condiție este să dispui de una din consolele amintite mai sus și de un joc care să știe să jongleze cu facilitățile oferite de chistoletul Pump Action. Păi, ce să vă zic? Designul aparatului se aseamănă cu ce vedeți prin raioanele de jucării de prin

supermarket-uri sau Universale. E fantastic și oarecum îmi aduce aminte de mașinăria pe care o manevrau judecătorii din filmul Judge Dredd, în care Sylvester Stallone ciurua tot ce-nâlnea în cale... mai puțin pisicile. Așadar, acest drăguț pistol se poate folosi foarte lejer și-nluptele de-a răzbelu' ale copiilor. Oricum, revenind la mioarele noastre, de îndată ce pui mânuțele pe acest Pump Action ai o senzație de confort și parcă te simți mai sigur pe tine și mai rău. Ah, măicuțică ce rău sunt, sunt rău omule... nu te apropia că mușci! Pentru a convinge un joc să accepte această minunată invenție, va trebui mai întâi să conectezi aparatul la consolă iar apoi la televizor. Tehnica care a dus la realizarea Pump Action-ului este destul de complexă și până la ora actuală nu au fost realizate multe titluri care să suporte acest gen de accesoriu. Pe lângă trăgaci mai există un buton de reload și un reîncărcător cum este cel de la

shotgun-uri. În plus, există o serie de butoane pentru foc automat și reglarea vitezei de tragere. Mă gândesc că acest aparat ar fi minunat în cadrul unor jocuri de tir sau 1st person shooter-uri cum ar fi: 007, Police Squad sau chiar Deer Hunter. Așadar, dragi posesori de console, dacă vreți să puneți mâna pe ceva care vă poate face, indiscutabil, viața de gameri mai interesantă atunci puneți mânuțele pe telefon și vedeți cum faceți să intrați în posesia unui Pump Action de toată frumusețea. Vă spun că merită!

Producător: Guillemot
International
Distribuitor: Ubi Soft
România
Tel: 01/4111093
Fax: 01/ 4111045



Race Leader Force Feedback

Da, ați ghicit! De la firma UbiSoft avem cel mai tare volan force feedback, dotat și cu pedale, din câte am văzut și din câte cred că există în toată România. E BESTIAAAALLLLLLLLLLL! În primul și-n primul rând te lasă perplex designul deosebit al volanului. Se vede din prima că ai în fața ta unul din acele produse în care s-a investit extrem de mult timp și bani. Și dacă îmi dați voie, aș putea chiar spune că Race Leader Force Feedback este visul oricărui gamer. De ergonomie cred că nu mai are rost să vorbim. Pedalele, în număr de două, pot fi folosite în cadrul simulatoarelor auto pe post de frână și accelerație, sunt destul de depărtate unele de altele și pot fi accesate ușor și precis. Ambele pedale sunt mari și opun o anumită rezistență la apăsare, amănunt ce contribuie semnificativ la sporirea realismului în cadrul jocurilor gen NFS III (Electronic Arts) sau Grand Prix Monaco (UbiSoft). Pe de altă parte, instalarea se face destul de ușor, din pachet făcând parte un CD cu ajutorul căruia aparatul se poate anexa simplu și rapid. Adevărata problemă o constituie însă configurarea celor 14 butoane situate în zona volanului. Toate aceste butoane au fost în așa fel amplasate încât accesarea lor să nu constituie absolut nici un fel de problemă. În plus, mai există și un trigger cu ajutorul căruia se poate modifica în timp real unghiul de vedere. Bineînțeles că prima condiție este ca și jocul să suporte această facilități. Fixarea de masă se face cu ajutorul unor ventuze, situate în parte din spate a produsului și cu ajutorul unor piciorușe cu filet care se fixează de marginea biroului, mesei etc. Odată fixat, Race Leader Force Feedback este parcă sudat de masă. Deci cu aderența e clar că stăm nemaipomenit. Am uitat poate să vă spun că volanul se conectează la calculator prin portul serial. Așa că ar fi indicat să aveți un mouse PS/2 pentru a nu fi nevoiți să tot scoateți mouse-ul și să băgați aparatul.

Pentru a verifica cu adevărat calitățile acestui nou produs de la UbiSoft am folosit două dintre cele mai răsunătoare jocuri ale acestui sfârșit de mileniu: Need For Speed III și Grand Prix Monaco. Chiar prima dată când am intrat în Grand Prix Monaco, după ce am făcut configurările necesare și am intrat în prima cursă, am simțit în volan vibrațiile regulate și liniștitoare ale motorului de peste 700 de cai putere. Apoi, pentru a



verifica dacă motorul reacționează prompt la accelerație, am apăsas brusc pedala și imediat acul turometrului a sărit la peste 7000 de rotații pe minut și volanul a început să vibreze dintr-o dată mai intens și mai nervos. Mi-am zis că până acum totul e bine și mă simțeam parcă în pielea lui 'săracu' Schumacher. Și cursa a început! Accelerația până-n podea și dus am fost! O curbă la stânga și volanul a opus rezistența de rigoare, o curbă la dreapta, frână și în graba mea am ieșit în afara pistei pe gazon... Ei, ș-apăi țin-te nene, să fi văzut cum se mișca bietul volan în toate direcțiile și mă răsucea și mă scutura de au început dinții să-mi clănțâne și mi s-o făcut părul măciuci... De acu', mi-am zis că-i treaba serioasă și după ce am jucat eu vreo patru ore așa, minunându-mă de cele ce descopeream și de cât de reală mi se părea acea cursă infernală, mi-a venit în minte că poate n-ar strica un Need For Speed III. Zis și făcut! Am instalat NFSIII-ul, am configurat jocul pentru Force Feedback și hai, nene, la bataie. La fel s-a întâmplat și aici... Asta da viață de gamer, bă frate. Acum mă pot lăuda și eu că am condus un Jaguar și o mașină de Formula 1. Ai un feeling de mori când conduci la volanul unui Race Leader Force Feedback.

Producător: Guillemot International
Distribuitor: Ubi Soft România
Tel: 01/4111093
Fax: 01/ 4111045

Digital Station Shock

Acest accesoriu face parte tot din seria Acces Line și este destinat consolelor Sony PlayStation. Minunea tehnică a acestui aparat o constituie cele două butoane

de foc care funcționează pe bază de șocuri. Fiind dotat cu o serie de senzori, Digital Station percepe loviturile date de către utilizatori și le transformă în impulsuri digitale. Mare minune și tehnica aiasta domne'. În rest, aparatul nu diferă de cele aflate în dotarea standard a unui PlayStation, însă Digital Station vă oferă ceva mai multă plăcere în cadrul jocurilor prin simplu' fapt că puteți lăsa frâu liber nervilor și puteți lovi cu toată furia cele două butoane de foc. Producătorul ne-a asigurat că Digital Station este construit solid și nu vor apărea cazuri de dezmembrare, numai dacă furia depășește anumite limite. Ce-i lipsește acestui aparat este poate un indicator care să semnalizeze când întrece măsura domnul gamer. În rest, toate numai de bine! Bai!

Producător: Guillemot International
Distribuitor: Ubi Soft România
Tel: 01/4111093
Fax: 01/ 4111045



Franceză cu Rayman



Prefață pentru părinți

Dacă este să fim direcți, vom spune în primul rând că „French with Rayman” este un joc platformă 2D, proiectat să ajute la deprinderea limbii franceze într-un mediu amuzant. Jocul se adresează, după părerea mea, unor copii (poate chiar și adolescenților) cărora le face plăcere să învețe limbi străine, ba chiar au deja cunoștințe destul de avansate de limbă engleză. Pentru că după cum poate bănuți deja, jocul este conceput pentru un cunoscător de limbă engleză, care dorește să traverseze Canalul Mânecii, nu pentru un secol de război - ca să alduiască vreo jeandarcă - ci în scopuri strict lingvistice.

Pe care le poate atinge într-un joc bine conceput, alcătuit din nivele în care treptat, cu ușurica, dar și distractiv, se poate pur și simplu apropia de frumoasa limbă franceză.

Pentru că nu mă pot abține, însă, voi face obișnuita mea observație cârcotașă. Dacă unui kinder îi trebuie un joc de acest fel pentru a învăța limba franceză, garantat nu va ajunge un Cioran. Cu puțin noroc, eventual, va deveni un admirabil stilist al limbii române, de la generația pro(cetire). Cam atât cu scepticismul meu penibil, pe luna asta.

Este recomandabil, cel puțin pentru început, ca părinții să supravegeze jocul copiilor cu Rayman. Nu pentru că ar exista pericolul înghițirii de către mititelul de el a monitorului, tastaturii, mouse-ului sau chiar a CD-ului (deși o știre CNN care ar anunța că un copil de trei ani din România a înghițit un procesor P II la 450 MHz cu cooler cu tot, ar face cinste țării în care minerii scot cărbune din mine; de ce să nu scobească nenea doctorul cu bisturiul după procesoare, prin tine, copile cu părul bălai? - scriitorii noștri au o fixație anto-



Din seria Ubi Kids, un nou CD se adresează celor dornici de a învăța. Rayman, haioasa creatură a celor de la Ubisoft, ne ajută de data aceasta să învățăm limba franceză.

nesciană, și evită bruneții). Nu, părinții ar fi de folos în a ajuta pe cei mici să deprindă regulile de bază ale jocului, după care vor rămâne poate uimiți cât de ușor se lipesc mouse-ul de mână și cunoștințele de sinapsa potențialului Ionesco.

Rayman se dezlănțuie

Și pentru a putea să se desfășoare la întreaga sa capacitate, va folosi alergarea, săritura, helicopterul (cu pale din propriul său păr-lațe-plânte, cum ar zice Mircea), mersul tiptil, superhelicopterul, pumnul greu și plantatul de flori (!). Ceva o fi la mijloc și cu minerii în treaba asta, sau mi se pare mie? Dar nu-i vorba de români, ci de francezi. Studenți. Nu la sfârșitul mileniului, ci al anilor șalzeaci. Și nu cade Milică, ci și-a rupt gazometrul ditamai mareșalul ... Și nu i s-a dat, ci i s-a furat ... Pardon, mă pierdeam în profeții eliptice despre timpuri în care zăpezile erau altădată.

Cât despre mediul în care se desfășoară acțiunea, ce să vă mai spun. Sunteți obișnuiți deja cu inventivitatea celor de la Ubisoft atunci când este de așezat Rayman în context. Avem medii relaxante, de mijloc de natură, adică de-a dreptul în grădina de legume și fructe, sunt și peșteri înspăimântătoare, dar și medii delicioase (la propriu), alcătuite din prăjiturile și bombonici, în care Rayman trebuie să evolueze atent, să nu-și zdrobească creierii

1. Corpul omenesc și îmbrăcămintea

Găsiți cuvântul de pe ecran pe care îl veți auzi. Ascultați după aceea cu atenție fiecare cuvânt care se referă la o parte a corpului omenesc, și alegeți corect literele ce alcătuiesc aceste cuvinte. Trebuie să alegeți, în continuare, toate cuvintele care nu desemnează obiecte de îmbrăcăminte.

2. Vacanțele

O nouă provocare pentru Rayman! Folosiți-vă de puterile super-helicopterului pentru a sări pe verbe, și numai pe verbe. Găsiți apoi cuvintele ce desemnează obiecte pe care le-ați lua în vacanță.

3. Sport

Când auzi numele unui sport, trebuie să o iei pe cărarea care duce la mediul în care se practică acel sport. Dacă nu înțelegeți un cuvânt, folosiți dicționarul pus la dispoziție de joc.

4. Mâncare și beaură

Ce adjective se află în fraza pe care o veți auzi? Căutați în această parte a muntelui. Ce cuvinte desemnează lucruri pe care le puteți mânca sau bea?

5. Casa

Căutați cuvintele ce au legătură cu diversele camere din casă. După aceea, dacă dați peste un cuvânt ce conține sunetul „l”, precum în cuvântul „lit”, urmați cărarea verde, iar dacă nu, pe cea roșie.

6. Artă și cultură

Alegeți cuvântul ce are legătură cu muzica sau cu cinematografia. Selectați apoi pozele ce se potrivesc cu cuvintele pe care le întâlniți în cale. Găsiți toate cuvintele ce au legătură cu muzica, cultura sau arta.

7. Cultură generală

Ascultați cu atenție toate întrebările ce vi se vor pune! Săriți apoi și apucați inelele ce conțin răspunsurile corecte. Ce monumente pot fi găsite în Franța? Apucați-vă de inelele ce conțin răspunsul corect.

1. De la literă la cuvânt

Alfabetul francez este alcătuit din 26 de caractere. Găsiți literele de pe ecran pe care le veți auzi. Apoi, găsiți cuvintele dintr-o singură silabă pe care le veți auzi. Aflați apoi cuvintele de pe ecran care conțin „on”, precum „bon”.

2. Zilele și lunile

Pe ecran sunt afișate zilele săptămânii în franceză. Când veți auzi pe una dintre ele, alegeți-o pe cea corectă. La fel trebuie să procedați și cu lunile anului. Apoi veți continua cu exerciții de ordonare alfabetică a cuvintelor, după litera cu care încep. Alegeți cuvintele care conțin sunetul „a”, precum „chat”. Alegeți cuvintele care conțin „oi”, cum ar fi „roi”.

3. Numerele și ora

Ascultând diverse cifre de la 1 la 10, trebuie să alegeți de pe ecran cifrele corespunzătoare. La fel cu numerele de la 10 la 20. Se continuă cu numerele zecilor de la 10 la 100. Apoi, cu ajutorul pălăriei fermecate, va trebui să aflați modul de exprimare a orei în limba franceză.

4. Culorile

Plantează sămânța fermecată pe cuvântul ce desemnează culoarea pe care o vei auzi.

5. Animalele

Căutând literele potrivite, descoperiți numele unor animale, pe care le veți auzi sau vedea.

6. Familia

În acest nivel veți descoperi denumirile gradelor de rudenie. Ascultați cu atenție fiecare cuvânt și găsiți-l pe ecran. Apoi va trebui să alegeți care din două cuvinte aflate pe ecran descriu cel mai bine un alt cuvânt pe care îl veți auzi.

7. Fructele și legumele

Aici veți găsi numele unor fructe și legume (cred că vă și așteptați la asta). Folosind puterile super-elicopterului, săriți de la una la alta, așa cum vă indică jocul. Vi se va cere același lucru cu cuvintele la plural. Apoi alegeți cărarea care nu conține nici unul din sunetele pe care le veți auzi.

8. Strada, școala

Bine ați venit în Munții Albaștri! Treceți de fiecare dată peste pălăria fermecată, atunci când o zăriți, iar apoi căutați verbul conținut în propoziția pe care o veți auzi. Ascultați apoi fiecare cuvânt și indicați dacă puteți găsi cuvintele corespunzătoare obiectelor aflate pe stradă, sau nu.

căzând de la prea mare înălțime peste o înghețată, sau înfigându-se prea decis într-un ornament de marțipan de pe tortul bunicii. Despre amenințarea bezelelor v-am spus?

Evident, mizericordioasa zână Betilla își oferă și în „French with Rayman” bunele oficii de antrenor oficial al reprezentativei Binelui, asigurându-i lui Rayman, alături de sfaturi privind „ce” și „cum”, o grădină în care acesta se poate da în petec printre margarete fără pericolul de a-și pierde vreo viață sau de a agăța vreo bonificație negativă. Aici Rayman va exersa alergarea, săritura, helicopterul, datul cu pumnul și plantatul florilor.

Power-ups

Bineînțeles că există și diverse power-ups în acest joc, foarte utile și cu funcțiuni aparte, dedicate anume genului educativ de joc în care categorie se află „French with Rayman”. Spre exemplu, când Rayman trece peste o pălărie pictată în culorile steagului Franței (carevasăzică, roșu, alb, albastru - pentru cititorii noștri preșcolari) o voce din off îi repetă în engleză scopul și durata jocului pe acel nivel. Dacă vedem un semn cu un bec pe dânsul, ne oprim și apăsăm F1. Imediat, un memorator de gramatică își va face apariția, asigurându-ne background-ul teoretic necesar completării exercițiului.

Balonașele albastre sunt teribil de utile în decoperirea altor power-ups. Ele indică îndeobște calea către o minge cu super putere sau un pumn de aur. La



trecerea prin 50 de balonașe albastre, vi se dă o viață în plus. Iar dacă atingând un balonaș auziți un sunet mai ciudat, cu siguranță vă aflați în apropierea unui power-up.

Foarte simpatică mi s-a părut modalitatea prin care se poate salva pe parcursul unui nivel din „French with Rayman”. Dacă Rayman ajunge la un fotograf, trebuie să se oprească, să se lase fotografiat, și astfel va fi salvată situația din joc.

Aprig de didactic

Așa după cum și era de așteptat, când este vorba de un joc din seria Ubi Kids a celor de la UbiSoft, „French with Rayman” este o realizare excelentă, care îmbină toate mijloacele audio-vizuale puse la dispoziție de calculator pentru a ajuta copilul să deprindă elementele de bază ale limbii franceze. De altfel, pentru cei care doresc să afle mai în amănunt alcătuirea didactică a jocului, prezint alăturat structura sa, pe cele 15 nivele ale „French with Rayman”.

Un lucru este sigur. Dacă vreți ca „ăla micu” să poată trimite, precum Rabelais de pe oliță, răvașe drăgălașe într-o franceză frustă către tinerele congenere, „French with Rayman” este un bun început.

Marius Ghinea



Producător: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft
Tel: 01-4111046

„Alo, casa Shakespeare?”

Am fost plăcut surprins în momentul în care pe masa mea a apărut un nou pachet multimedia produs de Zane Publishing. Dar surpriza cea mai mare consta în subiectul pachetului - viața, opera și vremea lui Shakespeare.

Mai ales când este vorba de un asemenea subiect, nu-l pot pătrunde de-a dreptul, ci simt nevoia de a mă apropia în rotocoale largi, subiective. Dacă ați citit cartea fraților Strugațki, „Picnic la marginea drumului” sau ați văzut ecranizarea lui Tarkovski după această carte, știți deja că drumul drept este cel mai periculos. În Zonă, poți avea ținta drumului tău la cinci metri, dar să ocolești 20 de kilometri pentru a o ajunge. Zona Shakespeare este nu mai puțin extraterestră, și de aceea cu greu mă încumet să o parcurg. Poate că s-a scris prea mult pe tema Shakespeare, poate că tot ceea ce s-a scris este inutil, opera lui trăiește prin sine, și nu necesită zbaterea sterilă a câte unui mare om de cultură în a pune lipitori negre pe dânsa, pentru extragerea adevărului ultim despre creația shakespeariană și decantarea în tomuri cu arome universitare a esențelor sale. „... și de aceea cu greu mă încumet să o parcurg”. Am citit mare parte din piesele sale (multe în limba de origine, în excelenta ediție integrală Oxford, care s-a găsit și la noi cu preț subvenționat), sonetele le-am citit în traducere (totuși, sunt al naibii de grele), și zău că nu am nici o tragere de inimă să trântesc o introducere inteligentă în articolul meu, avându-l ca obiect pe Shakespeare. Știți, genul acela de introducere pseudo-cultă (sau poate chiar mizerabil de cultă) în care ni se explică în termeni de specialitate și în cuvinte alese cum stă treaba cu „marele maestru...”. Dar trebuia să zic ceva, nu mă simt capabil să emit direct descrierea produsului, și după-aia să mă semnez în josul paginii. Mai ales când am un asemenea subiect.

Apropierea de Shakespeare

Acesta cred că este scopul pachetului multimedia „The Shakespeare Collection” produs de Zane Publishing. În timpurile actuale, un astfel de produs, este în bună măsură o excelentă sursă de informație asupra lui Shakespeare, și pe deasupra foarte rapid și ușor de asimilat. Să nu uităm că ne aflăm în agitatele vremuri televizorale ale lui „Alo, alo, copii și frați degenerați”

(sau de generație „pentru”), în care nu avem prea mult timp la dispoziție pentru ..., ăăă ..., pentru nimic. Drace, iubiți cetățeni, închideți televizorul și porniți calculatorul!

Pachetul „The Shakespeare Collection” este în principal alcătuit din trei CD-uri, fiecare dedicat integral unui subiect anume.

Primul dintre acestea se referă la viața, opera și vremea lui William Shakespeare. Pe acest CD veți putea descoperi arta lui Shakespeare în folosirea limbii engleze pentru a surprinde atât intrigile, firul epic, cât și caracterizarea personajelor, în modul atât de specific al teatrului. Cum este și firesc, această prezentare include



o sumedenie de fragmente din opera dramaturgului, comentarii și o impresionantă selecție de 22 sonete.

Foarte atractiv mi s-a părut modul în care pe CD-ul „Time, life & works” este conturată Epoca de Aur a Angliei, în timpul reginei Elisabeta. Veți găsi aici multe imagini, multă muzică de epocă și comentarii istorice.

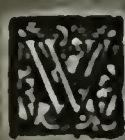
Cel de al doilea CD este intitulat „Shakespeare's London”. Bănuiesc că nu este nevoie de traducere. Se poate contura, cu ajutorul conținutului acestui CD, o imagine nu numai clară, dar și foarte vie a lumii în care a trăit și creat Shakespeare. Un timp care a fost martor al victoriei navale a Angliei în lupta cu Invincibila Armada spaniolă, dar și al amurgului Renașterii engleze, ce a urmat morții reginei Elisabeta.

„Shakespeare's London” ne poartă înapoi în timp, în anii 1585-1615, unde putem observa viața zilnică în Londra în care Shakespeare a înflorit ca actor și autor dramatic. Aici putem asculta o selecție de autentice cântece de epocă elisabetană, ce subliniază dragostea pentru muzică împărtășită de Shakespeare și publicul său.

Al treilea CD conținut în pachetul „The Shakespeare Collection” se numește „Shakespeare's Theatre”. Este locul în care veți afla despre Teatrul Globe, gazda trupei de teatru a lui Shakespeare. Oarecum surprinzător, se intră în amănuntele vieții din preajma scenei,

The Workes of William Shakespeare,
containing all his Comedies, Histories, and
Tragedies: Truly set forth, according to their first
ORIGINALL

**The Names of the Principall Actors
in all these Playes.**



William Shakespeare.

Richard Burbadge.

John Hemmings.

Augustine Phillips.

William Kempt.

Samuel Gilburne.

Robert Armin.

William Ostler.

Nathan Field.

John Underwood.



explicându-ni-se locul și rolul fiecărui component al unei trupe, chiar și al personalului tehnic, ca să zic așa.

Tot aici ni se explică felul în care Shakespeare a reușit să folosească structura de scene multiple a Teatrului Globe pentru a realiza uimitoare efecte teatrale. Și cu toate acestea, chiar dacă decorurile erau somptuoase, și vestimentația la fel, mult era nevoie să consume autorul din energia creativității pentru a reuși să dea spectatorului senzația aceea de viață, de forță dar și de gingășie a lucrărilor sale. Senzația aceea care îți spune că piesele lui Shakespeare nu sunt „supte din deget” (de la Toma Caragiu cetire).

Pe acest al treilea CD vom da la o parte cortina istoricelor teatre londoneze. Vom întâlni pe Richard Burbage, pe Edward Alleyn și John Lowin, actori celebri ai scenei elisabetane, sau pe Christopher Marlowe și Ben Jonson, colegi de breaslă dramaturgică ai lui William Shakespeare.

Ranforsare documentară

Întărit cu „Webster's New World Dictionary” (având peste 150.000 de intrări, plus 11.000 de cuvinte și expresii americane), cu „American Concise Encyclopædia”, pachetul „The Shakespeare Collection” este o foarte reușită sursă de documentare în ceea ce privește viața și opera lui Shakespeare, și nu numai, căci prin mijloacele hipertextului putem explora multe alte informații, chiar despre subiecte conexe sau colaterale. Adăugați la aceasta și „Barron's Book Notes” - un ghid printre intrigile și personajele a paisprezece din piesele lui Shakespeare (incluzând „Romeo și Julieta”, „Macbeth”, „Hamlet”, „Regele Lear”, „Othello”, sau „Visul unei nopți de vară”).

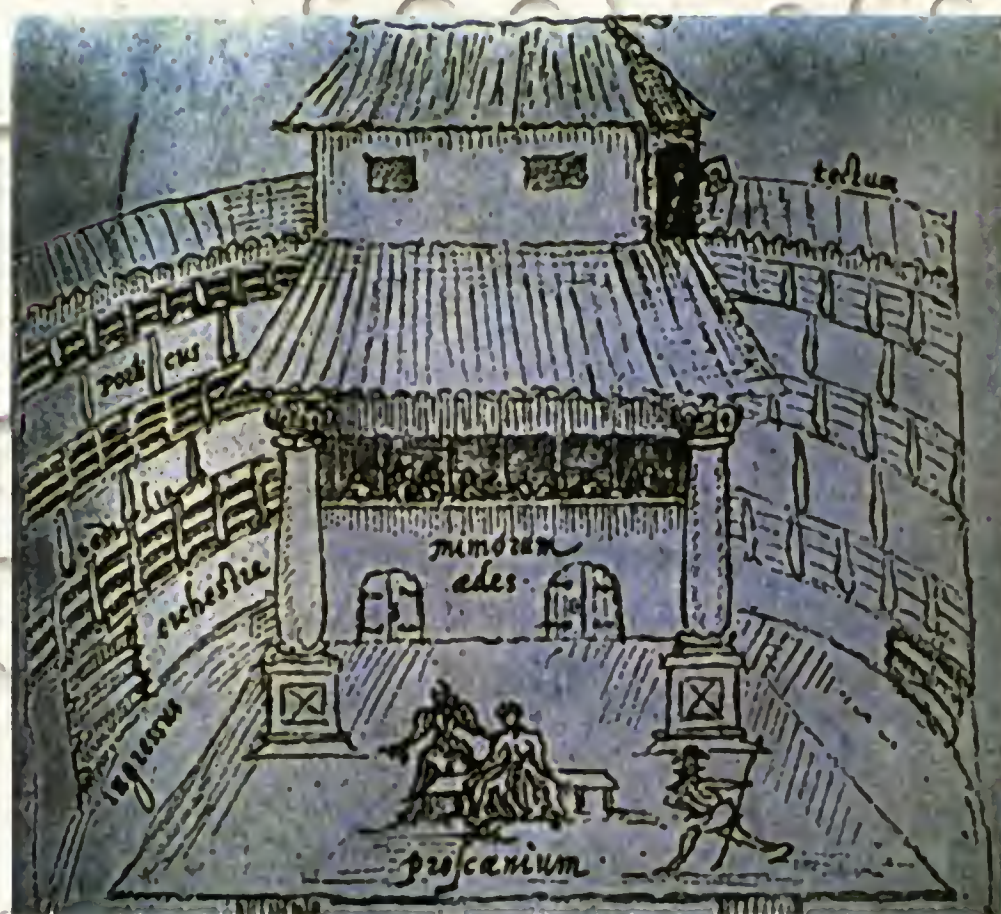


Sper că am reușit să vă conturează în acest articol imaginea de seriozitate și bun gust pe care mi-a lăsat-o această „The Shakespeare Collection”. Atât ca material didactic, cât și pentru simpla bucurie casnică a contactului cu opera shakespeariană, „The Shakespeare Collection” rules!

Și mai aproape de Shakespeare

După cum poate că ați observat, m-am abținut în acest articol de la a face aprecieri asupra operei și valorii lui Shakespeare, eventual în maniera în care înghit bastonul unui de se îmbătoșază explicând despre Eminescu, spre exemplu.

În ideea apropierei naturale, de ce nu aparent ocoli- toare de ceea ce poate fi pentru noi rezonanța cu Shakespeare, vă rog să nu pierdeți din vedere anumite faceri muzicale inspirate din opera dramaturgului. Este vorba mai ales de versiunile muzicale ce pornesc de la „Romeo și Julieta”, compuse de Hector Berlioz, de



Ceaikovski și de Prokofiev. De ce nu, poate, aș adăuga aici coloana sonoră a filmului lui Zeffirelli. Și operele lui Verdi - „Falstaff” și „Othello”. Sau creația celui care avea numai 17 ani atunci când a compus „Visul unei nopți de vară” - Felix Mendelssohn-Bartholdy.

Mult mai expresive și mai fertile decât o lucrare de exegeză literară, toate aceste faceri muzicale pline de viață sunt o punte către Shakespeare. Dealtfel, eu când aud cuvântul cultură, scot căștile din buzunar, mi le pun pe urechi și dau muzica mai tare. Foarte tare. Fie că ascult Orlando di Lasso, sau Chemical Brothers.

Chiar prin titlul acestui articol, luat din una dintre scrierile regretatului Ion Băieșu, am încercat să inspir cititorului o idee simplă - Șecspir nu este un bun al unui grup de intelectuali rasați, ci al nostru al tuturor, al oamenilor din popor. Al cititorilor de Level, de ce nu? Considerați „The Shakespeare Collection”, din plin ilustrată cu muzică de epocă, ca pe o bună invitație la a restabili legătura cu acele cotloane ale ființei voastre în care nu aduc lumină nici radiourile, nici televiziunile, și nici publicațiile de factură comercială.

Marius Ghinea

Producător: Zane Publishing
Ofertant: MultiNet Baia Mare
Tel: 062-222201

Mister Postman

Rubrică realizată de Mr. President

Sebastian (un alt oarecare fan LEVEL) - București
Salut!

Este prima oară când vă scriu. Primul LEVEL pe care l-am cumpărat a fost numărul din ianuarie 1999. Vreau să zic că am aflat o mulțime de lucruri din el... despre jocuri! Și dacă s-ar putea să măriți rubrica de Fun Stuff că-i beton (cred că nu-i vorba de loc ci de idei, nu...?).

Marfă și CD-ul - plin numai cu surprize. Gata cu lauda, că prea multă strică, să știți. Sunt un gamer nu înrăit, ci unul cât se poate de normal. Am câteva întrebări despre placa mea Voodoo Rush... la care cred/sper că-mi puteți răspunde (a da, știu că-mi veți spune că așa ceva nu se mai fabrică, dar...).

Am să vă dau câteva informații despre calculatorul meu (poate contează):

AMD-K6-2, 300 MHz, 32 MB RAM, placa grafică o știți, etc. (cred că-i destul, nu?).

Întrebări:

1. Cum știu că placa funcționează? (și-mi veți spune să încerc jocuri care merg pe 3Dfx).

2. Ce jocuri care rulează pe 3Dfx îmi recomandați?

Ei, gata... Nu vreau să vă bat la cap cu aceste întrebări. Vreau să vă mai dau niște sugestii și cerințe la adresa LEVEL-ului.

Sugestii:

1. Prezentați mai multe jocuri de strategie din perioada mai veche (sau au murit dinozaurii, grecii străvechi ș.a.m.d.).

2. Mai vreau să aud (să văd... care-i diferența?) și de Incubation Missions sau acest joc s-a blegit rău de tot (că mie-mi place mai mult!).

Cerințe (ale mele... numai ale mele...):

1. Puneți niște postere cu Carma II și NFS III.

2. Măriți rubrica Fun Stuff (mă scuzați că mă repet, dar țin neapărat)

3. Și neapărat (dar foarte neapărat):

„Jump To The Next LEVEL!”.

Cred că revista voastră se apropie să fie o revistă completă (foarte, foarte...)... așa că vă urez succes

și ține-ți-i tot așa și...

NU UITAȚI:

- că sunteți preferații mei

- și „Jump To The... Highest LEVEL!” (if it's possible).

P.S.: Mă scuzați că n-am cumpărat și celelalte numere ale LEVEL-ului (cred că erau la fel de interesante!)

P.S.S.: Promit că vă mai scriu... și cumpăr și celelalte numere...!?

Bye, Bye...!?

AMENDĂ PENTRU FALSIFICAREA ACESTUI... DOCUMENT!

Salut!

Mersi pentru scrisorică! Cum știi că placa funcționează? Foarte simplu! Dacă atunci când pornești calculatorul observi că apare ceva pe ecranul monitorului atunci înseamnă că placa funcționează. Voodoo Rush este de fapt o placă grafică 3D, mai simplu spus, această placă se ocupă atât de reprezentarea 2D cât de reprezentarea 3D. Dacă ai instalat driverele cum trebuie, ar trebui să ai pe ecran o rezoluție de 1024*768 și o adâncime a culorii de cel puțin 16 biți. Iar performanțele 3D le poți verifica cu ajutorul unor benchmark-uri pe care le poți găsi pe Internet sau poți folosi un joc gen Quake sau Turok care să-ți afișeze rata cadrelor pe secundă. E simplu, nu?

Referitor la cea de a doua întrebare nu știu ce să-ți răspund! Nu știu ce tipuri de jocuri îți plac și jocurile care rulează pe 3Dfx sunt extrem de multe. Dacă aș începe să fac o listă n-aș mai termina până poimăine. Cel mai simplu ar fi să iei un CD de LEVEL și să te uiți pe demo-urile de acolo! În rest, totul OK! O să încercăm să mărim rubrica de Fun Stuff și o să încercăm să facem niște postere cu ce ne-ai rugat tu! Cam asta ar fi!

Servus!

CYP - Botoșani/București

Hello there!

Sunt un student la DREPT în București, însă din Botoșani, care vă scrie pentru că în ultimul timp îl preocupă cum arată revista și ce conține CD-ul (deoarece o cumpăr). O îmbunătățire cred că s-ar putea face renunțând la atâtea poze, postere, ce ocupă pagini întregi fără nici o informație, mai ales că unele imagini le găsești și pe CD. Altă sugestie ar fi să nu mai scrieți conținutul CD-ului dacă nu adăugați nimic în plus față de ce e pe el, nefăcând altceva decât să vă repetați. Cred că ar fi bine să luați în considerare preferințele cititorilor (reflectate în TOP TEN LEVEL) și să introduceți pe CD genul de jocuri cel mai cerut, în special demo-urile jocurilor de strategie, eu adăugându-mă în rândurile fanilor.

În rest nu pot să vă spun decât că dintre toate revistele de acest gen, și au apărut destul de multe, am ales LEVEL-ul, ca fiind cea mai bună revistă și cu cele mai noi demo-uri pe CD, și asta de cca. un an. Cred că i-ar încânta pe mulți cititori să găsească pe CD secvențe din filmele ce le vor vedea sau să asculte niște melodii în timp ce explorează CD-ul. Sper să vă pot citi revista și peste 100 de ani, pentru că eu vreau să trăiesc atâta. Să vedem ce veți face voi!

Bye, bye!

Salut Cyp!

Mulțam pentru scrisoare! Ce ai vrea să-ți spun? Noi încercăm să facem revista cât mai atractivă și cred că reușim să facem câte ceva în acest sens, nu-i așa?

PA!

Cange Gicu-Mihai

Am scris această scrisoare pentru a vă felicita pentru munca depusă și pentru vestea cea bună. De abia aștept numărul din martie.

Am două probleme la care nu găsesc răspuns. Una ar fi CD-ROM-ul. Mereu când pun un CD, de exemplu LEVEL, se lansează „interfața” iar apoi dispare pentru ca apoi să reînceapă să încarce din nou și tot așa, încât când am dat la START erau lansate vreo 10 „interfețe” ale aceluiasi CD și în timpul rulării se aud zgomote ciudate parcă ar fi numai scame și sârmă în interiorul CD-ROM-ului, să nu mai spun că unele CD-uri nu le citește, deși îl curăț o dată la zece zile. Iar a doua problemă: când deschid calculatorul, imaginea este cam așa (un desen care vrea probabil să ne arate că pe monitor nu apare nimic) iar după câteva secunde își revine. Vă rog să-mi spuneți ce ar trebui să fac sau măcar care este problema.

BAFTĂ!

P.S.: Cam cât costă un Mouse Win-Track?

Sper din suflet să-mi răspundeți.

Hai salut!

Trecând peste mulțumiri, problema cu CD-ROM-ul poate fi rezolvată foarte simplu: cumpără-ți alt drive. Din cauză că disk-ul introdus în unitate nu este bine citit, Windows are impresia că tu îl tot bagi și îl scoți și de fiecare dată lansează interfața. Dacă vrei să scapi de chestia asta, du-te în Control Panel/System, și la pagina de Properties a drive-ului vei vedea că este marcată opțiunea „Auto insert notification”. După ce îi dai disable, interfața nu se va mai lansa de zeci de ori, în schimb CD-urile probabil că tot prost vor fi citite. Mai pe scurt, drive-ul tău nu este tocmai strălucit, ca să nu zicem prost. În ceea ce privește problema cu imaginea, nu am putut să-mi dau seama nimic din chestia aia, iar tot ce pot să-ți spun este că probabil e o problemă de inițializare a plăcii grafice. Dacă după apariția imaginii respective nu ai probleme, nu ar trebui să-ți faci griji.

Servus!

Nuță Cristian

Salut!

Vă spune un fan înrăit al jocurilor first-person, că în viața lui n-a văzut o revistă mai faină ca a voastră! Dar să lăsăm dulcegăriile la o parte și să trecem la obiectul muncii voastre, adică articolele privitoare la jocuri. Pe când un articol super, extra, mega despre Unreal, jocul care a bulversat lumea first-person-urilor? Despre DAIKATANA ce se mai aude?

Cred că ar fi cazul să tratați cu mai mult respect id-ul și să ne spuneți mai pe larg despre Trinitry, Quake 3 și Quake Arena! Nu de alta, dar fără vești de la tăticul Carmack, unei reviste atât de reușite precum este a voastră parcă îi lipsește acel ceva care s-o apropie de perfecțiune.

De curând am renunțat la un prăpădit de 586 pe care-l achiziționasem cu mare pompă acum exact 2 ani! Cu mari sacrificii am cumpărat un Pentium II la 350 MHz, 128 MB SDRAM, HDD de 6,5 GB și accelerator Voodoo 2! Toată chestia m-a dus la aproximativ 1500 USD și mă gândesc cu groază că peste alți 2 ani minunea pe care-am achiziționat-o acum o să valoreze 300-400 USD cât este 586-le acum. Se pare că acesta este tributul pe care trebuie să-l plătim pentru a ne juca decent cu ultimile apariții, dar cred că până la urmă merită.

V-am mai scris și-n urmă cu un număr în care vă rugam să pomeniți câte ceva și despre programare, mai ales despre realizarea acelor programe (jocuri) care să beneficieze de acceleratoare hardware. Știu că fiecare programator își ține bine păzite secretele muncii sale, dar cred că și în acest domeniu există câteva chestii de bun-simț (elementare) pe care toată lumea le cunoaște și care pot fi date publicității fără prea mari greutate.

Ceea ce vă rog eu este să nu mai pomeniți într-una despre alpha blending, mip mapping, z-buffer-

ing și alte minunății de acest gen, ci mai bine încercați să ne învățați cum se fac acele programe care să beneficieze de aceste efecte. Sau măcar să ne indicați de unde să ne documentăm!

Cu părere de rău, dar cărțile de specialitate apărute la noi, nu pomenesc nici măcar de DirectX ajuns în prezent la versiunea a șasea! Vă rog mult de tot, ajutați-mă (ne) în acest domeniu și vă vom fi recunoscători pe veci.

Închei aici, cu o (încă) nouă rugămintă: am dori să aflăm mai multe despre alte firme românești de software, fiindcă am înțeles că o mână de programatori români lucrează la un first-person intitulat HITMAN! Gata, închei aici, urându-vă baftă în continuare și JUMP TO THE NEXT LEVEL!

P.S.: Scuze pentru scrisul oribil, dar banii economisiți pentru o imprimantă i-am investit în 64 MB suplimentari și în Voodoo 2. A naibii magiei!

Servus!

Așteaptă numai un pic! O să ai ce ți-ai dorit despre Unreal! Quake III sau Quake Arena cam tot aia este. Avem un articol în acest număr. De fapt Quake III s-a transformat în Quake Arena și este un joc numai pentru rețea. Ai un sistem beton dom'le! Problema e că noi nu putem să vă învățăm pe voi cum să faceți un joc 3D. Acolo este vorba numai despre programare: programare pură. Dacă vei învăța un limbaj de programare precum Visual Basic sau C++ vei ști și cum să realizezi un joc 3D. Ce putem noi să facem este să vă arătăm cum se realizează efectiv un joc. Adică se pornește de la concept, apoi urmează desginul, grafica etc. etc. Și avem așa ceva în plan!

Hai bai!

Scrisoarea unui exe supărat...

Salut oameni buni! Mă numesc bigsoft.exe și ocup următoarele poziții de pe hard (informații luate din FAT cu binevoiența slăbănogului ăla de windows): de byte-ul nr. 0 până la 1233 ocup...

GATA BĂ!!!

Scuzel! Așa sunt eu. Acum să vă spun de ce sunt supărat! În fiecare zi Windows îmi face viața un chin! Știți ce rău este să stai cu el pe același hard? Nu ați vrea să fiți în locul meu! De fiecare dată mă ia peste picior și-mi spune că sunt vechi și alte dintr-astea... Da' ce? El nu e Windows 98? Și... Suntem în 99! Mmmmda! Asta-i viața de program... Sau să vă spun alta! Disk Defragmentatorul ăla, de fiecare dată mă amețește de nu mai știu unde-mi sunt fișierele. Cică-mi spune după aceea: „Sorry, but you are leaving such a mess!”. După cum vedeți eu sunt un program revoluționar. Iată în continuare câteva dintre caracteristicile mele: nu ocup decât 250 KB memorie convențională și nu am nevoie de RAM! Apoi, am sentimente, ceea ce nu știu dacă este bine sau rău, deoarece cred că mă voi sinucide!!! Știți și de cel Apoi, știu română, engleză și înțeleg perfect italiana. O almenso cosi (I cu accent) credo... (adică: „cel puțin așa cred”). Asta e! Ma' soft debil! This is your programmer speaking! Lasă laudele și spune-le de ce le-ai scris!!!

Imed...right away! Aaaa, nu v-am spus despre programatorul meu... Tip de treabă... doar că venerază zeul Microsoft.

Le zici azi sau scriu deltree?

Da, deci după cum ziceam... iată de ce v-am scris:

Sugestie: Încercați să squeeze în mai multe scrisori!

Alta: Error in file sugest2.vd!!! AOLEAI!!! Am un virus! Sigur e LEVEL IGM!!! Ptui drace! (adică windows!) Trec la...

Noutăți: Cuvinte noi-nouțe, colcite de un coleg de hard...

Ce hard? E un coleg de-al meu! Umbli prin fișierele mele, ai? Las' că vezi tul Te las fără nici un fișier! Ai auzit? Te extermin!

Nuuuuuu!

Ha, ha, ha ... !

[Între timp la MS-DOS Prompt: vdfilman.exe... VD File Manager... WIPE... bigsoft.exe... wipe... yes... Fillinf file with 0... Deleting file... Job done... exit].

Să-mi fie învățătură de minte! De altă dată nu mai compilez softuri cu sentimente! Vreți să vă trimit programul vdfilman? Momentan șterge definitiv un fișier și le citește... chestii dintr-astea simple... Dar CUVINTELE:

ghiujan = porc, nesimțit...

ghiujan din Topârla = lucrurile sunt grave

piticanie = om de statură mică

hulubei = cuplu

EXPEDITOR: VD Software, adică Vrabie Ștefan, de luna trecută... Al' cu motto.

DESTINATAR: The best international game magazine in the whole world... LEVEL!

Big-badda-bum-pic-pic!

Cred că hard-ul tău necesită o formatare! Cât despre viruși: îți recomand o baie cu spirt! În afară de asta, cred că focul poate rezolva toate problemele tale. Una peste alta: interesantă scrisoarea ta, mai ales dacă o citești de la coadă la cap în sensul acelor de ceasornic.

Bam-pupu!

Hello to everybody!

Contrar tradiției (sau mă rog, numiți-o cum vreți voi) eu îmi voi începe scrisoarea (a doua; prima nu știu dacă a ajuns - să mai ai altădată încredere în cutia poștală!) urându-vă un călduros, din toată inima (pe postul de TV „Acasă”) mega, giga, La mulți ani și binecunoscutul „Jump To The Next LEVEL!”.

Sunt un fan LEVEL din Galați în vârstă de 14 ani și vreau să vă spun că aveți cea mai bestială revistă din toate pe care le-am văzut eu (mai ales posterul acela double sided). Păi când am văzut eu că pe ambele pagini e alt poster, n-am știut pe care să-l pun primul!

Măi dragi redactori, mie mi se pare că sunt cam mulți care aduc critici revistei dumneavoastră, că cică „că nu le place aia... bla, bla, bla”; în fond, nimeni nu-i perfect (oare unde am mai auzit eu asta?) dar sunteți cei mai buni. Așa că, what's their problem?

În legătură cu clubul Anti-Robo, le dau dreptate, cu toate că îmi plac ambele genuri. Într-adevăr, una e să vezi Settlers 3 cum, ca să construiești orice clădire, vin întâi niște omuleți de dau cu sapa (cică nivelează pământul) apoi îi vezi pe drăguții ăia că încep să care piatră și lemn la locul stabilit, iar apoi încep să construiască from scratch. Pe când prin Starcraft sau Dark Reign vine un roboțel, una-două, pus pe fapte mari și construiește ditamai blocul tehnologizat în trei secunde, cât ai zice SF!

Și dacă to vorbeam de jocuri, pe când faceți un review la Unreal sau la Jazz Jackrabbit 2? (cel din urmă o fi el mai „moale”, dar mi s-a părut la fel de frumos ca Rayman).

Vorbeam eu de Unreal, dar stați să vedeți numa' ce jalnic stuff-uri mi s-au întâmplat în acest joc. În primul rând, nu am ce comenta la capitolul grafică și sunet (sunt excelente; cel puțin până acum nu am fost dezamăgit) dar monștrii ăia sunt dați dracu'! (ăștia de care vorbesc i-am întâlnit prin primele patru nivele, mai încolo nu m-am mai jucat - știți voi chestia cu școala iar eu trebuie să mai dau și admitere). Păi, am luat armele la rând și numai cu eightball (din vreo două focuri îl rup, dar eu aștept să se încarce la maxim și apoi „sit back and relay!”) obțin o putere nare de foc, iar dacă te-a văzut și te urmărește, poți să-ți iei adio de la a-l nimeri fără pierderi majore. Aaa! Și am uitat să spun că dacă te prinde pe un pod sa într-un loc „fierbinte” (adică dedesubt sau în apropiere se află lavă sau alte chestii de-astea) și reușești insolita performanță de a fi „binecuvântat” de o rachetă de-a lui, mai mult ca sigur că vei cădea în lavă. Ce să-i faci, se mai întâmplă!

Până atunci, vă salut din Galați și... pe data viitoare!

Sandu Gabriel

Hello there!

Să vedem ce putem face cu review-urile! Cât despre Jazz Jackrabbit 2 sunt de acord cu tine: e un joc superb. E într-adevăr extrem de distractiv. Ce altceva să-ți spun decât: hai pa și dă-i bice (cui vrei tu!)

Mumul

Radu (in QUAKE aka Valann) - București
Yo, there, LEVEL

Vă scriu pentru prima oară (bla-bla-bla) și am să încep cu criticile. În primul rând ați repetat de două ori o scrisoare (chestia cu Karmageddon 3) pe când ceilalți care au mai scris au rămas pe alături. Doi: „akka” se scrie cu un singur k (also known as).

Acum câteva întrebări:

1. De unde naiba faceți rost de pozele alea pe care scrie Preview, Review etc.?
 2. Cred că șoarecele meu „Sunshine” a obosit de atâta Quake, așa că ce mouse sănătos îmi recomandați și cam cât costă (estimativ)?
 3. Merită un upgrade gen AMD K6 II 300 MHz + 16 MB RAM + VOODOO? (Acum am AMD K5 133 MHz, 16 MB RAM, S3 Trio 64V).
 4. Lămurii-mă și pe mine (colegii se tot contrazic) S3 Trio 64V suportă Direct 3D?
 5. Nu faceți niște servere de TA, Quake, Starcraft?
 6. Cu ce este creată revista (Quark, Corel, Word etc.)???
 7. Voi nu aveți Site?
 8. De ce nu trageți voi niște Shoate de prin Quake ca să vedeți ce bine vă iese Fun Stuff? (odată am omorât un Ogre peste un altul - ce fază!)
 9. A apărut Carmageddon II?
 10. Sunteți PRO sau CONTRA? (generația)
- Sugestii:
Înlocuiți titlul Review Special cu altceva (RETRO - sună bine, nu?).
Vă rog (dacă puteți) să puneți niște sunete meseriașe pe CD cum avea

CHIPu' pe vremuri.

Vă rog să puneți niște chestionare prin revistă ca să știți ce le place oamenilor și ce nu. În rest faceți o treabă bună și apăreți regulat. Și acum ca să închei: LEVEL's UP!
Adios amigos!

Hallo muchachos!

OK! Am greșit cu scrisoarea aia - MEA CULPA!
Și acum să trecem la problemele tale:

1. Hehehehe! Chiar vrei să știi? De la producători, bineînțeles!
 2. Orice mouse Genius e bun - costă în jur de vreo 150.000 de lei!
 3. Bineînțeles că merită!
 4. Binsure! Direct 3D nu este dependent de placa grafică. Direct 3D este un program folosit în cadrul unor jocuri 3D, precum Quake, Turok, Unreal etc. Direct 3D este un soft - nu are de-a face cu hard-ul!
 5. Nope! De ce-am face? Doar găsești pe site-urile firmelor producătoare trimiteri la o grămadă de servere!
 6. Cu mai multe programe! Printre altele: Adobe Photoshop, Page Maker, Corel etc.
 7. Nu, dar o să avem în curând!
 8. OK!
 9. Yeap! Cam de mulțisor chiar!
 10. Depinde de unde bate vântul!
- Sugestii:
OK!
Miaul

Vădan Alin -
Satu Mare
Salut!

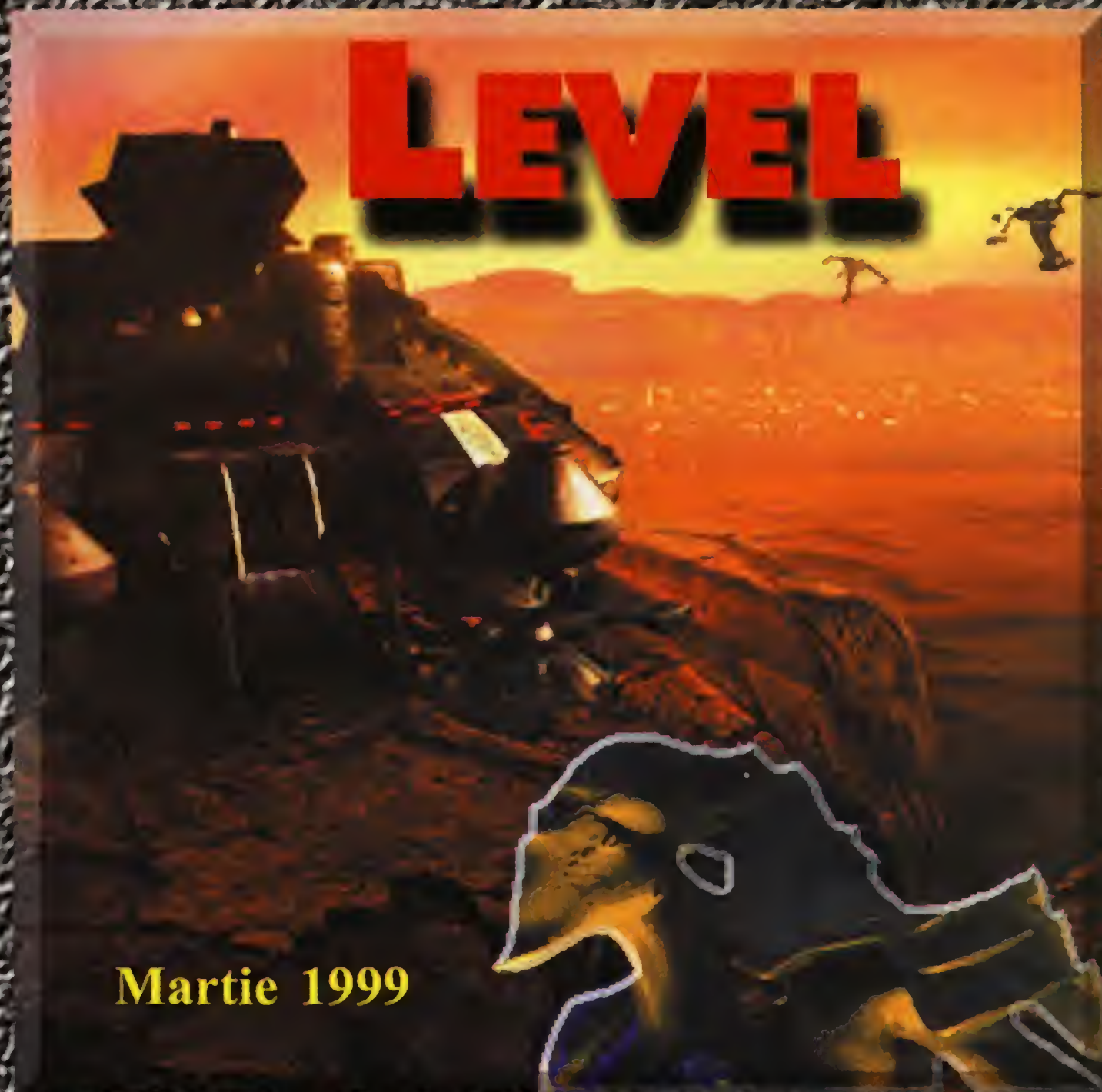
Este a doua oară când vă scriu, dar nu și ultima. Ce să spun, sunteți cei mai tari, dintre cei mai tari! Deși am cumpărat revistele voastre doar începând din octombrie '98 (atunci aflasem de ele) am devenit foarte repede un mare fan al vostru. Tot timpul mă gândesc: oare ce-o să mai fie în numărul viitor? Avem și noi în cartier un mic magazin de ziare și vânzătoarea este deja sătulă de mine, deoarece după mijlocul lunii zi de zi întreb dacă a apărut revista. Revista din ianuarie '99 a apărut în data de 24 decembrie, ceea ce m-a surprins foarte tare.

Oricum, despre reviste și CD: laude, laude și iar laude! Sunt foarte impresionat de revistă! Ideea cu posterul nu e deloc real! Aș vrea să puneți pe CD dacă puteți un joc full!

Sunteți cei mai tari!
(THIS ONLY FOR MISTER LEVEL!)

Servus!

OK! Știm că suntem cei mai tari! Sperăm că numărul acesta o să-ți placă!
Bai-bai!



Martie 1999

Coperta pentru carcasa CD-ului



VTCD VIDEOTON

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Compact Disc Factory Ltd.

H u n g a r y

10 YEARS

IN THE

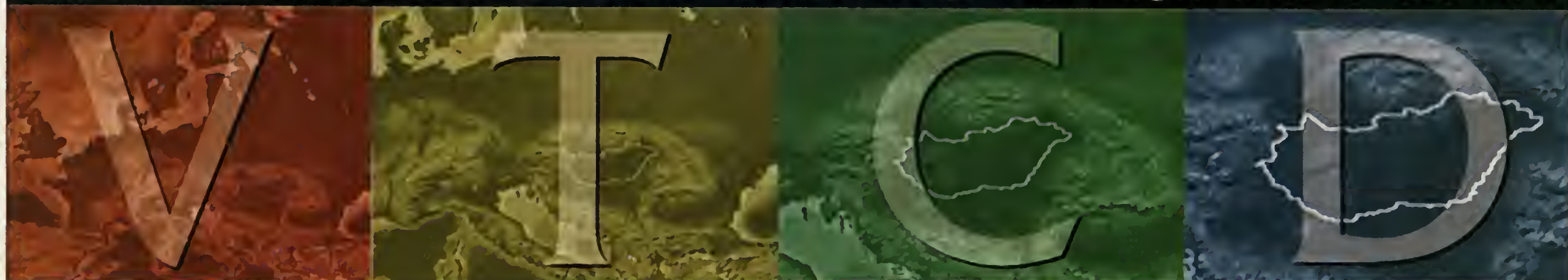
CD INDUSTRY...



**COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE**

/// VIDEOTON

H-8001 Székesfehérvár P.O.B.: 175 Tel.: (36-22) 329-132 Fax: (36-22) 329-133 E-mail: vtcd@mail.datanet.hu www.vtcd.hu







**Probleme cu calculatorul? Te enervează? E dușmanul tău?
Fii calm. Nu rezolvi nimic cu violența.**

Citeste revista **CHIP !**